

2005 18 **电软视点** 任天堂的敛财口袋!!「口袋妖怪」六大新作完全公开!

# 电子游戏软件
GAME SOFTWARE







赠品3 零～刺青之声 惨美情景欣赏 凄美音乐聆听

赠品2 WE9进化全解析 影之心3结局鉴赏

赠品1 春丽/不知火舞海绵贴 随机获取一款



卷头特辑!! 深入探究暴力游戏本源

## 玩过了!!横行霸道

暴力宗师的前世今生/一杯滚烫的「热咖啡」

GTA冲击波～究竟冲击了谁?

强打攻略!一期彻底完结!

格兰蒂亚III/胜利十一人9/新天魔界V

零 刺青之声/召唤之夜外传 黎明之翼

第三次超级机器人大战α

无双报道

星际游侠/LOVE FOOTBALL

深渊传说/忍道戒/金刚

特别报道

## 南梦宫五十大寿

铁拳/风之克罗诺亚/钻地小子/山脊赛车/王牌空战2

电子游戏综合情报志

总165期 定价:9.80元

ISSN 1006-5032



9 771006 503000 18

## RockStar的抉择，欲望与道德的激烈碰撞……




## 2005年7月，GTASA被美国国会提出审判！

《Grand Theft Auto：San Andreas（横行霸道 圣安地列斯）》是2004年10月发售的，相较于前一代1700万套的惊人销量，本作的势头更是让人咋舌，仅去年就卖出了1200万套。然而，浮华的背后往往是一片残败的景象，《横行霸道 圣安地列斯》中隐匿未报的色情内容终于惹恼了美国政府，社会上批判之声四起……究竟《GTA》将何去何从……

RockStar

# 玩过了!! 横行霸道

## 美国将要把GTA推向毁灭的深渊？

《Grand Theft Auto》是一款“暴力游戏”，而暴力游戏这个名称也正是因为这款游戏而诞生的，因为其内容充满了血腥暴力还有色情。不过反观其他游戏，大部分的动作类游戏和血腥暴力都有着些许的关系，而在许多成人游戏中，色情的成分也要比《GTA》更加露骨。但为什么《GTA》会成为典型？就是因为它是以罪恶的立场在挑战道德的底线，其中表现的暴力场景是暴徒对无辜百姓的残杀、与警察的对抗以及帮派之间的火拼，而色情成分则表现的是娼妓一类的社会阴暗面。

如此叛逆的欲望表现，在游戏中当数首次。对于玩家来说，这是非常新鲜的，它满足了人们一直没有机会尝试的罪恶欲望，然而就道德来说，它彻底打破了传统的观念，游戏的最终目的是要让罪恶征服正义。这样的世界观无疑对于社会是个挑战，其后果要么是改变自身，要么就是被社会所排斥。现在，这种趋势已经显露出来了。

2005年7月，美国公众演说家Tem Leland Yee抨击美国娱乐软件分级委员会(ESRB)没有对《Grand Theft Auto：San Andreas》进行正确的分级，其中包含的色情成分严重影响青少年的心理健康。同时，美国众议院也以355票对21票的表决结果，宣判Take-Two公司与Rockstar公司在这款游戏中隐藏了色情内容却没告知ESRB协会，是很明显的欺骗行为并违反了美国联邦交易法，可能会处以严厉的处罚，月初，澳大利亚政府部门更发表了官方声明，禁止《Grand Theft Auto：San Andreas》在澳洲销售，并要求游戏商立刻将该游戏从货架上卸下。凡在澳大利亚购买、销售或者租赁《Grand Theft Auto：San Andreas》都属于违法行为……

《GTA》创造过游戏软件的销量神话，影响力渗透到世界各地，由此而引发的社会问题也层出不穷。不过面对高额的利润和无比广泛的受众群，Rockstar能够放弃《GTA》吗？游戏中的矛盾已经开始转化为现实当中的是非抉择。一场游戏界关于欲望与道德的碰撞马上就要开始了。

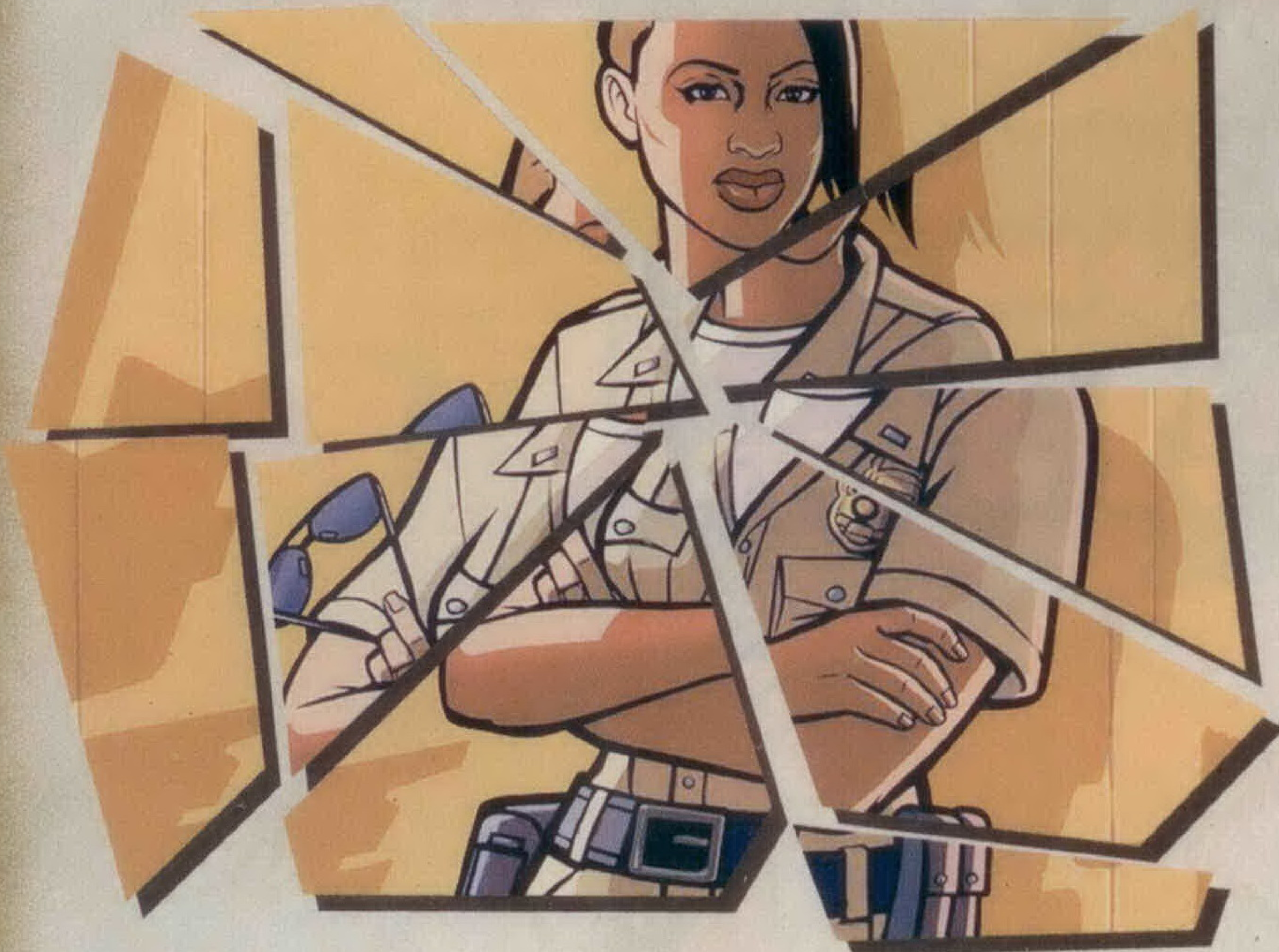
### 欲望之于道德
#### 人性的终极考验

欲望是促使人类生存的原动力，而道德是规范人类欲望的良知。欲望通常是自私的，而道德却是广义的，此二者之间的矛盾无时无刻不在社会上体现。欲望的变态膨胀会招致道德的谴责，但当欲火烧穿了道德的屏障，那么一场战斗就要开始了……



↑黑帮是社会的污点，却是暴力游戏中不变的主题。

# 暴力宗师的前世今生



Grand Theft Auto，如果直白一点翻译的话就是“飞车大盗”。按照国人一贯的“美化主角”的思路，有一种译法将它称作“侠盗车手”。其实盗则盗矣，硬要在前面加一个“侠”字则颇有点生拉硬拽的味道。而另外一个译名“横行霸道”则要贴切得多，更加准确地表现了游戏的主题。不过当人们谈起这个游戏的时候，更多的还是使用三个简单明了的英文字母：GTA。

在当今游戏界，GTA已经成为一种“现象”。从来没有哪一款游戏像它一样在如此广泛的范围内受到高度的关注——有无数的玩家为这款游戏痴迷乃至疯狂，千万销量对于它来说只是一个易如反掌的目标；批判家们则对它口诛笔伐，甚至将它“妖魔化”；对这个游戏的讨论和争议已经超出了游戏业的范围，而是涉及到了政治、文化乃至学术等等方面。最近的“热咖啡”事件更是将GTA推到了风口浪尖之上。究竟是什么让它有这样的影响力？是谁造就了GTA的神话？GTA是如何一步一步发展到今天的？或许你从本文中可以找到一些答案。

## 「横行霸道」

### Grand Theft Auto

—— PS、PC/1997 ——

1998年2月，GTA系列的第一作发售了。创作它的是一个苏格兰制作小组：DMA Design。我们知道，在当时游戏业正处于一个飞速进化的时期。Windows95操作系统推出之后，经过了几年的完善和发展，已经成为了一种普及、易用、性能良好的游戏平台；大家所熟悉的Playstation等游戏主机也都已经进入成熟期；在1996年，N64主机上的《Super Mario 64》将玩家们带入了真正的3D世界。然而很难令人相信的是，如今风靡千万玩家的GTA在诞生之初是如此的不起眼。它采用的是原始的2D游戏画面，俯视的游戏视角，无论是人物还是场景都非常的简单。即使以同时期的其他2D游戏来做比较，它的画面也是颇为幼稚和粗糙的。也正因为如此，它在最初并没有引起足够的重视。只有少数人看到了它粗糙表面下所隐藏的巨大爆发力。首先引起争议的是它的游戏主题：在GTA当中，玩家并非像其他绝大部分游戏一样扮演拯救世界的勇者或者正义的代言人，而是一个黑帮分子。玩家的目的就是要接受各种各样的犯罪任务，通过完成这些任务得到黑帮头目的注意和赏识，并且提高自己在帮派中的地位。这些任务包括了偷窃汽车、进行抢劫、与敌对帮派作战等等；玩家在游戏中的行动也没有受到太多的限制，而是可以肆意妄为，例如随意杀死无辜群众、与警察进行对抗等等。这种“扮演坏人”的设定在当时来说是颇为新鲜和具有冲击力的。已经厌倦了英雄神话的玩家们发现在这样的一个世界中，可以更好地宣泄现实生活给自己所造成的压抑。媒体们认为这款游戏违反了社会道德准则而对此加以抨击，而这种抨击反而给GTA带来了更多的关注。



当然，GTA并非仅仅以暴力和犯罪作为卖点，它其中包含了众多革新的思路。事实上，GTA整个系列中的绝大多数理念甚至细节设定都在初代中就已经得到确立。这其中就包括了GTA的灵魂：自由度。在GTA中，并没有一条固定的流程。你可以任意选择完成各种任务的顺序，每完成一个任务都会获得一定的分数，而得分达到标准之后就可以进入下一个关卡。你可以随意地窃取或者抢夺各种车辆：出租车、小轿车、赛车……甚至包括警车和垃圾车。各种车辆都具有不同的性能，尽管出于当时的技术条件限制不可能做到像如今的游戏中一样真实，但是却可以让玩家实实在在地感觉到不同型号的车辆之间的差异。连“驾驶不同车辆时会有不同的背景音乐”这一个设定都已经在初代中出现了。在游戏中除了主线任务之外，还有众多的支线任务、隐藏区域、特殊车辆、秘密武器等等要素等待玩家去发掘，这些都是贯穿GTA系列始终的精髓。而游戏中所包括的三大区域：自由城（Liberty City）、罪恶之城（Vice City）、圣安地列斯（San Andreas）也成为了日后几部作品中故事发生的地点。



从初代GTA中，我们可以看到射击、冒险和驾驶等游戏要素的融合，当制作者把这些要素有机地融合在一起之后，它们散发出了极大的魅力。在简陋的外表下，GTA包含了反叛的世界观设定和前卫的设计思路，还有极其丰富的游戏内容。DMA Design小组的母公司——Take Two公司发现了这个游戏的潜力。他们为GTA进行了积极的宣传工作，将来自媒体的批判声转化为提高游戏知名度的手段，GTA最终成为了1998年销量最好的游戏之一。



## 「横行霸道2」

### Grand Theft Auto 2

—— PS、PC、DC/1999 ——



初代的成功所带来的一个直接后果就是续作的开发。1999年，新的GTA登场了。不过在正式的2代之前，DMA Design小组还为初代推出了一张资料片：《GTA：伦敦1969》。这款游戏的特色在于它将故事的发生地点放在了一个真实的城市当中，而不是像初代一样完全虚构的城市，这一理念也在系列中沿用下来。我们知道，在今后的几部作品当中，虽然地点是“自由城”、“罪恶之城”这样的虚构名字，但是实际的场景却都直接来源于现实中的城市，例如迈阿密、洛杉矶等等。另外，在《伦敦1969》中也使用了很多英国60年代电影或者电视剧的桥段，时代感非常强烈。这一手法在今后的作品中也被反复运用。不过，从游戏性的角度来讲，这款资料片并没有任何突破，游戏方式和内容与初代几乎没有任何差别。很快随着二代的发售，它便被人们遗忘了。

然而，GTA2也并没有取得人们所期望的成就。游戏制作者仍然往这款游戏中增添了一些新的灵感，例如在本作中有数个不同的帮派企图控制“自由城”，而玩家所扮演的主角可以从不同的帮派接受任务，而并非简单的帮助某一派去打击其他派别。根据玩家所完成的任务，也会影响到主角与各个帮派之间的关系。游戏中的细节更加丰富了，这一次甚至出现了坦克这样的交通工具供主角使用。但是问题在于，在最根本的游戏方式上，2代比起初代的进化是相当有限的。人们认为2代是一个不思进取的作品，无论是在玩家当中还是在评论界，2代都没有取得好的反响。

2代面临的一个更严峻的挑战就是游戏的3D化。3D已经成为不可逆转的潮流，GTA的2D俯视画面已经完全无法适应玩家的需要。就在同一时期，同样以犯罪和汽车驾驶作为主题的《Driver》在Playstation主机上登场了，GTA的风头被完全抢夺了过去。很显然，3D化是GTA不可回避的发展方向。然而，GTA所标榜的是“高度自由”。要将这样一个游戏3D化，需要构架一个庞大无比的场景，这对于当时的技术力来说基本是一个不可能完成的任务。

GTA在经过初期的成功之后，很快便碰到了发展中的瓶颈。能否摆脱这个瓶颈，是决定系列生死存亡的关键。DAM Design小组——此时它已经被并入Rockstar Games公司，并且更名为Rockstar North——面临着巨大的挑战。

## 「横行霸道3」

### Grand Theft Auto 3

—— PS2、PC、XBOX/2001 ——

很少有一个游戏系列能在发展过程中经历这样的巨变，GTA就是这少数几个游戏其中之一。GTA3所带来的变化是如此显著，使得所有对这个系列的前途持怀疑态度的人都震惊无比。借助于刚刚诞生的PS2硬件平台的威力，GTA3度过了一个完美的化蛹为蝶的过程。从来没有哪一个游戏，可以让玩家自由自在地穿梭于整个庞大的3D都市，给人前所未有真实的感觉。3代的故事发生在“自由城”中，这个名字我们在前面几部作品中已经非常熟悉了。但是这一次的自由城却发生了天翻地覆的变化。它不再是抽象的、由直线和平面构成的“城市图纸”，而是一个活生生的、有机的城市。在这个城市中



有四通八达的街道，有特色鲜明的建筑，当然也有来往不息的车流和人群。在这个城市中行走不再是枯燥的事情，如果你在其中游荡足够长的时间，你甚至可以完全抛开地图，仅仅靠那些标志性的建筑就能把道路分辨得一清二楚——就像在现实生活中一样。从这个游戏中，玩家再一次深深地体验到了“虚拟真实”的魔力。

游戏的主题仍然和前两作一样：黑帮生活、犯罪。你仍然要去偷取车辆、与敌对势力大战、摆脱警察的追捕……但由于表现形式由2D向3D的进化，这些相同的要素现在也能给人完全不同的感受。比起前几代松散的故事结构来，GTA3一个明显的变化就是有了一条非常明确的故事主线。游戏的剧本写得可以说相当精彩，有很多类似于《教父》、《盗火线》等经典黑帮题材电影的桥段，不断地将玩家带入到一个又一个紧凑的情节当中。比起以前的媒体，PS2游戏光盘在容量上大大提高了，这使得制作者能够为这个游戏编写文字量非常庞大的对白。这些对白都紧密地贴近游戏的主题，非常口语化、具有黑帮人物的特点，将美国地下社会的真实状况深刻地折射到游戏当中。制作者还邀请了一些著名的电影明星为游戏配音，对游戏中的各个主要角色的个性也分别着重刻画，更加引起了玩家们的兴趣。



在另一方面，完善的故事主线也并非表示这一次玩家会受到剧情的限制。如果你对主线剧情不是那么在意，你仍然可以在游戏中享受自由自在的乐趣。寻找一些附加的支线任务赚取金钱或者名望，当然同时也会引起警察对你的注意。随着你犯罪程度的提高，警方会投入越来越多的兵力，到最后甚至FBI、特种部队和军队都会参加到对你的追捕中来，而你则要摆脱坦克、武装直升机等等重型武器的攻击……就算什么任务都不去做，驾车在城市中兜兜风、看看风景，也是一件非常惬意的事情。

在GTA3中，也首次出现了所谓的“R3”任务。当你偷取或者抢夺了某些类型的车辆之后，按下R3键就可以开始相应的小游戏。例如在出租车上可以进入接送客人的游戏，在消防车上可以前去扑灭火灾，甚至可以驾驶警车去追捕罪犯……“自由度”的魅力在GTA3中得以淋漓尽致地体现，它已经跳出了游戏的限制，开始尝试模拟一个人的真实生活。正因为如此，GTA系列的影响力首次超出了游戏界，而渗透到了社会生活的很多方面。无论从游戏设计理念还是从技术角度上来讲，GTA3都是游戏史上的一座里程碑。如



果仅仅认为它是以犯罪、暴力作为噱头的不良游戏，对于它来说是不公平的。但是游戏中的犯罪主题也是一个绝对不可回避的问题。“超高的自由度+犯罪主题=？”，简单的加法运算所得出来的结果是什么？这个问题令人感到深深的忧虑。随着GTA3资料片《罪恶都市》的发行，关于GTA系列的争议被推向了高潮。

## 「横行霸道：罪恶都市」
### Grand Theft Auto: Vice City
—— PS2、PC、XBOX/2002 ——




GTA3的资料片《罪恶都市》（简称GTAVC）在2002年登场了，它采用的还是GTA3的游戏引擎以及主角。这次的故事发生在“罪恶都市”（Vice City），尽管这个地名纯属子虚乌有，但是人们一眼就可以看出，它完全是迈阿密的翻版。在迈阿密生活过的人们可以轻而易举地认出每一条道路，如同身临其境。本作中还加入了自由切换电台的要素，当你驾驶车辆时可以选择自己收听的电台，电台的节目中包含了数量众多的80年代流行歌曲，电台节目主持人的话语也显得熟悉而真实。游戏的主要内容没有大的变化，但是更加完善了。制作者在基于迈阿密真实场景的同时在细节方面做了一些调整，使得你在每个任务中驾车飞驰时都会遇到不同的、刺激人心的挑战。制作者还致力于将“自由度”引入到每一个单独的任务中去，即使是同一个任务也可能有好几种不同的完成方法。随着一个一个任务的完成和剧情的发展，玩家所扮演的主角会在游戏中建立一个庞大的犯罪帝国，而达到这一目标可以通过很多不同的手段。GTAVC还提供了很多可以进入的建筑，例如商场、饭馆，你甚至可以对它们进行抢劫……

此时的GTA已经成为了“怪兽级”的软件，在GTAVC发售的当日，众多玩家在游戏店门口排队购买，这在北美市场是不多见的事情。与火热的销售势头同时到来的是巨大的社会反响。从初代开始，GTA的犯罪内容就为它带来了“M”（Mature，17岁以上）级别的评价，而虚拟真实的3D技术更加使得它“原形毕露”。一方面玩家们（尤其是青少年）沉醉于这种无视法律、毫无拘束的宣泄之中，而另一方面学校、家长和社会学者则严厉抨击它诲淫诲盗的负面影响。在GTAVC发售后不久，美国籍的海地人发出了强烈的抗议，对于游戏中将美籍海地人描写成黑帮分子的剧情、以及一个名为“杀死所有海地人”的任务表示了极大的愤怒——与GTA有关的这种事例并非绝无仅有。GTA的名字还频频随着抢劫、杀人等犯罪事件而见诸报端，很多青少年犯罪人表示自己在一定程度上受到了游戏的影响。愤怒的家长们将GTA和ROCKSTAR告上法庭，某些协会也将GTA评选为“最恶劣的游戏”……然而，这一切都影响不了GTA的销量疯狂上涨。GTA3和GTAVC的PS2版本最终合计创下了令人瞠目结舌的一千七百万套销量纪录，成为不折不扣的业界神话，随后也移植到了PC以及XBOX平台。正如我们所知道的，美国的游戏软件有严格的分级制度，尽管GTA的游戏内容赤裸裸地反映了黑帮、犯罪，但是在它所被划分的“M”级别之内，它完全是合法的。GTA就这样在法律和道德之间屹立不倒，同时也以本身的优秀素质成为了游戏业的“标杆”。

## 「横行霸道：圣安地列斯」
### Grand Theft Auto: San Andreas
—— PS2、PC、XBOX/2004 ——



暂时抛开关于犯罪、暴力等等受到争议的部分，仅仅从游戏制作的角度来讲，你不得不承认Rockstar是一家非常具有进取精神、同时也具备强大实力的公司。他们并没有被GTA3和GTAVC的巨大成就冲昏头脑，而是以更加敬业的态度投入了续作的开发。GTA系列的最新作《圣安地列斯》（简称GTASA）于2004年10月发售，这是一个从一开始就注定了要大卖的游戏。顾名思义，这一作的故事发生地点是在圣安德烈斯，但它并不是一个单独的城市，而是由Los Santos（以洛杉矶为原型）、San Fiero（以旧金山为原型）、Las Venturas（以拉斯维加斯为原型）三个城市构成的巨型世界。公路、铁路等交通路线在各个城市之间如同蜘蛛网一样密布，即使驾驶汽车将整个地图大致浏览一遍也几乎可以消耗你数日的时间！游戏中的地形非常丰富，从城市到村庄，从山地到沙漠，规模之庞大让任何人在看到这个游戏时都会发出不由自主的惊呼。除了主线剧情之外，可以触发的支线事件和附加任务也达到了令人难以置信的数量。其他一些有意思的新要素还包括主角的能力成长系统、可以自由地为主角更换服装等等。游戏的主角设定为一个黑人，因此游戏中包含了大量黑人口语化的对白，几乎可以称得上是美国黑人帮派文化的一个缩影。不出人们所料，GTASA在发售之后短短几个月之间就势如破竹地卖出了1200万份，成为2004年北美最畅销的游戏软件，领先第二名的《光环2》560万套之多！在这个过程中，关于GTA的争议之声也从来没有停止过，直到随着“热咖啡”事件而爆发。

很难猜测Rockstar是出于什么目的而没有将这段隐藏的代码从游戏中彻底清除掉，是程序员偷懒，还是一时的疏忽，抑或根本就是有意为之借以炒作？不管怎么样，这杯“热咖啡”带来的后果是GTASA被重新划分为“AO”（Adults Only，仅限成年玩家）级别，众多的销售店也不得不将它从货架上撤下。Rockstar随后发表了用于屏蔽“热咖啡”代码补丁，并且表示将重新发售清除隐含代码的版本，力争使GTASA重新划入“M”级别，但是事件所产生的震荡余波犹在。此次事件将何去何从？我们暂时无法做出确切的回答。但是有一点可以肯定的是，关于GTA系列的争论永远不会停止，而它在游戏史上所留下的印记也永远不会被抹煞。

### DMA Design、Rockstar Games、Take-Two Interactive

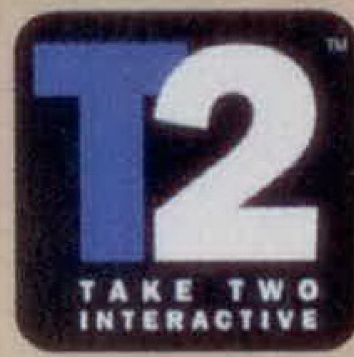


DMA Design是一个苏格兰的游戏开发小组，他们所开发的著名作品包括《Lemmings》、《GTA》等等。

1999年9月，DMA Design被并入Rockstar Games公司，并更名为Rockstar North，主要负责《GTA》系列的开发工作。



Rockstar Games是隶属于Take-Two Interactive的游戏开发、发行公司。Rockstar Games所开发的游戏大多激进、前卫，并且以暴力犯罪作为主题，引起了很大的争议。他们所开发和发行的著名游戏除GTA系列之外，还包括《马克思·佩恩》（Max Payne）系列、《午夜狂飙》（Midnight Club）系列、《猎杀者》(Manhunt)等等。




Take-Two Interactive公司是世界上规模最大的游戏公司之一，总部位于纽约，在北美和欧洲的数个城市都设有办事机构。它们的业务包括游戏的开发、发行、销售、代理等等，涵盖PC和家用游戏机等各种平台。

# 一杯滚烫的“热咖啡”

## 美国社会的黑帮意识形态

《GTA》系列在中国是绝对不会允许发行的，而在美国，这根本算不得什么，谁也不会对其中的黑帮内容大惊小怪。造成这样的现状与美国社会的黑帮意识形态形成较早有关，美国黑帮的历史几乎与整个美国的历史一样长，特别是到了20世纪，美国的黑帮以极快的速度发展。因此，《GTA》中的内容就像是发生在人们身边的事情，对于司空见惯的东西，美国人当然不会过于在意。下面我们就简要说一下美国黑帮的起源。



美国在19世纪时就成为了西方最繁荣的国家，这个国家吸引了数百万的移民。俄罗斯人、犹太人、意大利人、中国人、日本人大量涌入美国。后来随着第一次世界大战的爆发，当时的美国总统威尔逊发布了一条命令：“任何年满14周岁，在美国居住而没有获得美国国籍的同盟国籍男子都可以视为敌侨而被逮捕，限制，采取安全措施或迁居。禁止敌侨拥有枪支，爆炸物和无线电发报机，所有敌侨必须登记。”但这未能阻止移民的脚步，仍有大批移民涌入美国，他们最终也只能呆在贫民窟里拼命工作以维持生计。这种对移民的不公正待遇让移民以极端的方式寻求出路，反过来又导致了美国人对移民的歧视，移民的抗争也就是黑帮崛起的根源，一战可以说是黑帮崛起的催化剂之一。

1917年，美国在介入一战时为确保全国的粮食供应颁布了临时性的禁酒措施，以此节约谷物。然而政府可以管制市场，却不能管治人的欲望。禁酒令的颁布也带来了一个新行业：私酒贩子。在当时，靠非法贩酒获得暴利的人越来越多，在移民饱受欺压的年代，每个人都想尽快脱离贫民窟。更讽刺的是，表面上支持禁酒的美国总统，私下里却在夜总会里抽烟喝酒，他的内阁成员则在收着私酒贩子的贿赂。而贩酒的黑市上也聚集了大量的杀人越货的亡命徒，因为私酒贩子之间起的纠纷是无法通过法律来解决的，只好诉诸暴力。禁酒令本意是要修正社会道德，却成了犯罪的制造者。政府迫于压力，最终在1933年12月废除了禁酒令，但禁酒令已经为初露头角的黑帮赚取了足够的利润，也让犯罪开始在美国蔓延，禁酒令便是黑帮崛起的第二大原因了。

美国黑帮崛起的最后一个原因是上世纪初的经济大萧条。美国总统柯立芝当政期间，汽车、电器、钢铁业和建筑业都出现了高涨的局面。这一时期也被称为“柯立芝繁荣”，然而正是这段时间，普通民众在道德和思维方式上变得放任自流，在消费上也是随心所欲，到达了疯狂的地步。20年代末，越来越多的美国人为了获得财富而做起股票生意，各大工厂在突飞猛进的生产，但消费者的购买力却无法与其保持同步，很快出现了供过于求的现象。经济进入了一种恶性循环，市场越缩越小。虽然股价仍在不断攀升，但股市崩溃只是时间问题。1929年股价开始急剧波动，10月29日，美国股市彻底崩溃，股价暴跌。在1929到1933年，美国共有约6000家银行倒闭，1933年失业工人总数达1700万，一方面成千上万的人衣食无著，



另一方面资本家为了利润大肆毁坏着自己的商品……

以上三点是美国黑帮得以迅速发展的原因，而在今天，黑帮早已不再是饱受生活煎熬的穷人，他们的种种举动都与违法犯罪融在了一起。由黑帮所形成的暴力意识形态逐渐在美国蔓延，允许公民持枪、赌博的合法、卖淫嫖娼的泛滥……

## 暴力游戏是客观世界的产物

有了足够作为参照的社会状况，并不一定就会产生暴力游戏。相反，在满目充斥着血腥、毒品、淫乱的生存环境下，人们会去排斥暴力和其他犯罪，从而尽量去抑制原本过度自由的意识形态。另外，高速发展的经济要求人们付出数倍于前的努力，巨大的生存压力让人们的心态开始改变，长期压抑却得不到缓解的心理状态使很多人希望寻求发泄的方式。电视游戏的出现满足了玩家实现幻想的要求，而《GTA》的诞生更是给了许多人一个充分发泄的途径，比起在现实世界中摔摔打打，在暴力游戏中玩家甚至可以向传统的道德挑战，把自己的不满随意加在任何人的身上，其中包括脑满肠肥的阔佬、肆意滋事的地痞、无恶不作的暴徒，但是也有无辜的市民、毫无抵抗能力的妇女，甚至是警察和军队。《GTA》因为暴力此也背负上了18禁的招牌。不过就是这款“臭名昭著”的作品，却成为了二十一世纪最具影响力的游戏。除了对社会造成的负面影响受人瞩目之外，《GTA》系列的销量同样达到了其他游戏软件难以企及的高度，它为PS2在北美奠定游戏机霸主的地位做出了重要贡献，《GTA3》与资料篇《罪恶都市》仅PS2平台就售出1700多万套，而2004年10月，GTA系列的第4作《横行霸道：圣安地列斯》再次推出，在短短几个月内便狂售1200万套，以领先第二名《Halo 2》560万套的成绩，成为2004年度全球最卖座的游戏。Take-Two更是由于新作的全球热卖，创下了单季度盈利超过74%的惊人记录！《GTA》系列在游戏玩家中的影响由此可见一斑……



现在说到暴力游戏，人们都会怪罪于游戏的开发商，然而如果没有市场的需要，试想谁又会去开发没有人喜欢的产品呢？所以说，暴力游戏的诞生和发展是有客观原因的，而不是仅仅一个厂商能够左右。暴力游戏之所以在美国掀起轩然大波，同样也有着各种各样的社会原因，例如盗版的横行。在各大零售店里虽然此类暴力游戏是禁止销售给青少年的，不过从曾经引发的青少年犯罪案件中我们不难发现，这些被不良内容影响的却都是18岁以下的青少年，而他们得到游戏的方法自然也都是通过非正常手段，他们或是找人代买或者是干脆从网上下载。社会和家长缺乏对这些问题的监管，以至到后来出现了严重的问题才想到事态发展的危害性。然而整个社会的开放意识和难以遏制的非法软件流通渠道，都决定了暴力游戏不可能在短时间内走向衰落。这也反过来刺激了游戏厂商在开发游戏时越发地肆无忌惮，现在的《横行霸道 圣安地列斯》中隐匿了色情内容就是最有力的实证。

## 问题最终爆发的根源和结果

2005年7月，美国公众演说家Tem Leland Yee公开抨击美国娱乐软件分级委员会(ESRB)没有对《横行霸道 圣安地列斯》进行正确的分级。因为在这款游戏当中藏匿了一些赤裸裸的色情内容，而在申报审查时Rockstar没有向ESRB说明这些内容，所以《横行霸道 圣安地列斯》的分级是“Mature”，



也就是17岁以上，而不是最严格的仅限于成人。Tem Leland Yee认为ESRB在对游戏进行分级时存在着利益和公正之间的冲突，因此家长们将无法信任ESRB对游戏的评级，另一方面游戏业也更加无视青少年的利益，这样的后果将会引发更多的社会问题。

这便是事件的起源，然而通过这位演说家的言论我们可以发现，他所抗议的是美国娱乐软件分级委员会对于暴力游戏审查的失职，而不是暴力游戏的内容过激。从这一点上可以看出，Rockstar这回犯的错误不在于将色情的内容放到了游戏当中，而是隐瞒了事实。美国的开放程度其实是非常高的，在许多影视作品中，描写情爱的场面甚至不亚于游戏中的设定，可是这些东西就没有人会去指责，可见关键不在于内容。任何国家的法律都有一个不可逾越的底线，只要不去触犯它，哪怕是在底线附近游走也不会有问题。而Rockstar这次是玩得有点过火了，为了吸引更多的消费者，他们干脆把那些色情内容藏在游戏里，然后让玩家通过下载补丁或者是用金手指码来开启。虽然Rockstar并不承认他们有这样的想法，然而事实摆在面前，他们就是不想承认也得有人相信才行。




事情既然已经发展到超越法律的地步，美国联邦政府当然不能置之不理。就在前不久，美国众议院以355票对21票的压倒性表决结果宣布，Rockstar在游戏中隐藏色情内容却没有申报ESRB协会的作法是很明显的欺骗行为，将受到严厉的处罚。目前，《横行霸道 圣安地列斯》在许多游戏零售店都撤下了货架，美国国会也利用这次机会加强了对游戏发行的监管力度。不但ESRB协会从此把《GTA》系列定位为成人限定，同时严格限制游戏的发售据点，估计Take-Two会因此而造成5000万美元的损失。一杯滚烫的"热咖啡"，使得Rockstar和Take-Two都难以下咽。

不仅如此，这次事件还惊动了前第一夫人、下一任美国总统竞选候选人希拉里·克林顿。希拉里一直是媒体暴力的坚决反对者，这次她要求联邦贸易委员会彻查到底应该由谁对这次事件负责。由希拉里办公室发出的声明表示："根据最近的报道披露，《横行霸道 圣安地列斯》内含图形色情内容，并且可以通过互联网轻易取得。希拉里将召开新闻发布会讨论立法方案，防止不健康的游戏内容流传到低年龄人群。"希拉里并不是第一次向游戏业开战。在她的官方网站上，希拉里已经明确表示将会与"媒体色情及暴力文化战斗到底"。今年3月份，希拉里与参议员Joe Lieberman、Sam Brownback、Rick Santorum共同筹资9000万美元于5年内研究各种媒体对儿童成长的影响。

面对巨大的社会压力，Rockstar的《横行霸道 圣安地列斯》也不得不接受由"17岁以上"变为"18岁以上"。虽然表面上没有多大差别，实际上这两个等级所受到的待遇绝对是不一样的。多数大型连锁店，例如沃尔玛等是从来不销售"18岁以上"级别游戏的，而它以前的级别是可以与其他级别游戏摆在一起销售，人们都很容易买到。Rockstar目前对此事件发表声明说："Rockstar已经停止了现有游戏版本的生产，并且正在制作另外一个提高了安全性的新版本。该版本将会重获ESRB"17岁以上"级评定，预计将于公司的第四财季上市（Rockstar的第四财季为8月至10月）。"另外Rockstar方面将会为目前提供的PC版推出一个补丁，锁定色情迷你游戏。Rockstar的这份声明发表之后，其股价在几个小时之内暴跌了6.72%。不过Rockstar和Take-Two在这次事件中并不是一败涂地，当零售商开始将《横行霸道 圣安地列斯》从货架上撤下时，业内人士也在分析，其实Take-Two对色情内容的曝光是正中下怀，大张旗鼓地审查以及广泛的社会舆论只会让这款游戏以及未来的《GTA》系列更具吸引力，Take-Two现在吃的亏应该会在以后得到回报。甚至有人在怀疑，这次的事件干脆就是Rockstar精心安排的一次世界性的大广告。

## 游戏常识：美国游戏分级制度

在美国，游戏分级制度是由娱乐软件分级部门（Entertainment Software Ratings Board）制定的。ESRB分级含有两个部分：一个部分是位于游戏包装正面的等级标志，用来标记游戏适合的年龄段共有7个等级，3+（3岁以上，下同）、6+、10+、13+、17+、18+、待定级；另一部分是位于游戏包装背面的内容描述，用特定的词组描述了游戏画面所涉及的内容，如暴力、血腥、饮酒、赌博以及游戏中人物对话是否粗俗等。

对游戏的描述具体有4种，分别是：一、卡通暴力，定义为：卡通角色风格的动作暴力，包括在动作完成后另一方角色未受伤害的暴力内容；二、幻想暴力，定义为：幻想风格的动作暴力，包括有人类或非人类的角色，但可以很容易地与现实区别开来；三、强烈暴力，定义为：写实的肉体上的冲突，也许会包括有极端的内容如写实的血、伤口、武器和人类受伤害或死亡的描述；四、性暴力，定义为：描述有强暴或其他暴力性行为。

为了获得等级认定，一个游戏发行商需要向ESRB提交非常完整的的关于游戏的图片和内容。然后由三个评估人，根据评估标准进行独立的审核，最后推荐一个等级。如果所有的评估人达成一致，那么ESRB将把内容评价书通知游戏发行商。当游戏正式发行以后，发行商需要给ESRB一份正式的版本。ESRB评估员的身份都是具有广泛的社会背景、种族和年龄层的玩家，并且与互动娱乐业无关。他们包括退休的学校校长、家长、专家和其它领域的个人。


**"EC"（Early Childhood）适合三岁以上的儿童。不包括任何可能引起家长反感的内容。**


**"E"（Everyone）适合所有人。包含少量的暴力内容、部分漫画风格的恶作剧，或者部分粗鲁的语言。**


**"E10+"（Everyone 10+）适合十岁以上的所有玩家。包含较多的幻想、漫画式的暴力内容和粗鲁的语言。**


**"T"（Teen）适合十三岁以上的玩家。此类游戏可能包含暴力内容、强烈的语言，或暗示性的主题。**


**"M"（Mature）适合十七岁以上的玩家。比上一类产品包含有更多的暴力内容，还可能包含有成人的性主题。**


**"AO"（Adults Only）仅适合成年玩家。此类产品包含有性或暴力的描述，严禁向十八岁以下的玩家销售或出租。**


**"RP"（Rating Pending）已向ESRB提交定级申请，但尚未获得最终等级评定结果的产品。**

# GTA冲击波！究竟冲击了谁？

## 美国国会终于拿GTA开刀了?!

这消息甫一传出，我们这块东方大陆上的人们便奔走相告，好像是看到长期偷吃邻居蛋糕的老鼠终于落网，又仿佛带着不少看戏看至高潮的喜悦。从网络到平面各个媒体，游戏爱好者们大多都兴致勃勃地关注起这个传奇名作的未来走向——当然这其中也免不了带着几块嫉妒着RockStar丰厚利润的板砖。

总之，游戏论坛的发帖数显著上升，而道学家们再一次找到了话题，意识形态工作者们则"感到肩上的担子更重了"，网瘾治疗中心是否因此而再次涨价不得而知，但很显然，群众们的积极性与好奇心毫无疑问的被调动起来了，而其中的很多人也终于可以再次通过码字来赚点边缘利润。

毫无疑问的，冲击波已经显现了它第一击的威力。

## 我们的理解方式和美国国会的议案完全不是一回事

大洋彼岸的GTA事件，让在大洋这边的很多人都兴致盎然，这实在是一个很有趣的现象。长久以来，我们的媒体都热衷于以揭洋人之短为己之快，并且总是好以自己的习惯、理解与臆断来代庖，仿佛自己就是清廉与正义的化身，却全然不顾别人的实际国情与法律究竟如何界定。所以我们经常可以看到美国的许多审判结果都和我们媒体的预测大相径庭，以至于传媒长期陷入了"挺谁谁死"的尴尬境地，对于这次GTA诉讼的理解也是如此。

我们的理解方式和美国国会的议案完全不是一回事。实际上，GTA这次被盯上，并不在于它长期以来对于暴力的所谓"渲染"、"怂恿"甚至"鼓励"——这是绝大多数国内媒体对该游戏的共同认识，而是因为其不诚实。从本质上说，按照美国法律，GTA本身的内容——无论是其中的暴力成分还是那个隐藏的Hot Coffee荤段子——并无问题，而RockStar唯一的麻烦，便是它没有把所有的游戏内容全部告诉美国娱乐软件分级委员会，以至于ESRB"做出了错误的判定"，给予了GTA-SA错误的等级评定。

诚实，对于现代人来说并不是无所谓的东西，同时也是美国整个社会的立足之本。失去了诚实，也就失去了信用，在美国，这就代表失去了一切。然而因为国情的不同，很多人宁可相信是暴力和色情即将给GTA带来惩罚，似乎只有这样才更符合我们的思想和心态。

GTA事件的发生，并不代表美国的分级制度本身有着多么大的漏洞和弊端，相反的，这恰恰说明了该制度的有效。GTA-SA中的那个色情桥段，实际上并不能够通过正常方式打出来，而必须通过Hack的方式才能进入，试想，如果不是ESRB在一旁紧紧盯着不放以及众议院议员们的煞有介事，这杯热咖啡也不至于搞到如此满城风雨、难以收场的地步吧。






所以，在这件事上，非要把这枪口对准GTA的暴力问题，那准星已经是偏了的。其实我们又何必大惊小怪地去为RockStar或者Capcom或者EA或者Ubi担忧呢？目前在这个世界上热衷于爆炸枪击杀人的并不是游戏玩家。如果非要说游戏对犯罪引导有功，那么恐怕没有一个软件能超过微软模拟飞行的成绩——911的恐怖分子们正是用这个游戏来反复练习并且最终达到了目的，尽管你在模拟飞行里连一点暴力成分都看不到。

所以，也许我们应该好好埋头学习一下国外分级制度的方式先进之处和管理经验，从而建立起一个真正有效的游戏内容管理制度和系统，让玩家和管理者都能满意。

## 分级是商业需求，但不仅仅限于商业需求




一说起分级，很多人就会想起若干年前电影实行"少儿不宜"之后带来的所谓"广告效应"。而电影分级之所以自此之后无疾而终，据说也和管理部门不愿分级制度为商业所利用有关。但是，文化产品的分级，原本就源自于市场的需求，一昧回避其中的商业价值，本身并不是一个理智的行为。

分级制度的本质，首先便是考虑到不同年龄层次的用户，对商品内容的不同需求。举个例子来说，绝大多数二、三岁的小孩都疯狂地痴迷着天线宝宝，但对于一个成年人来说这几个怪物的行为是荒唐和不可理喻的，他们没法接受——同样的，我们也不可能让天线宝宝的粉丝们去理解电影《霸王别姬》中的种种感情纠葛。

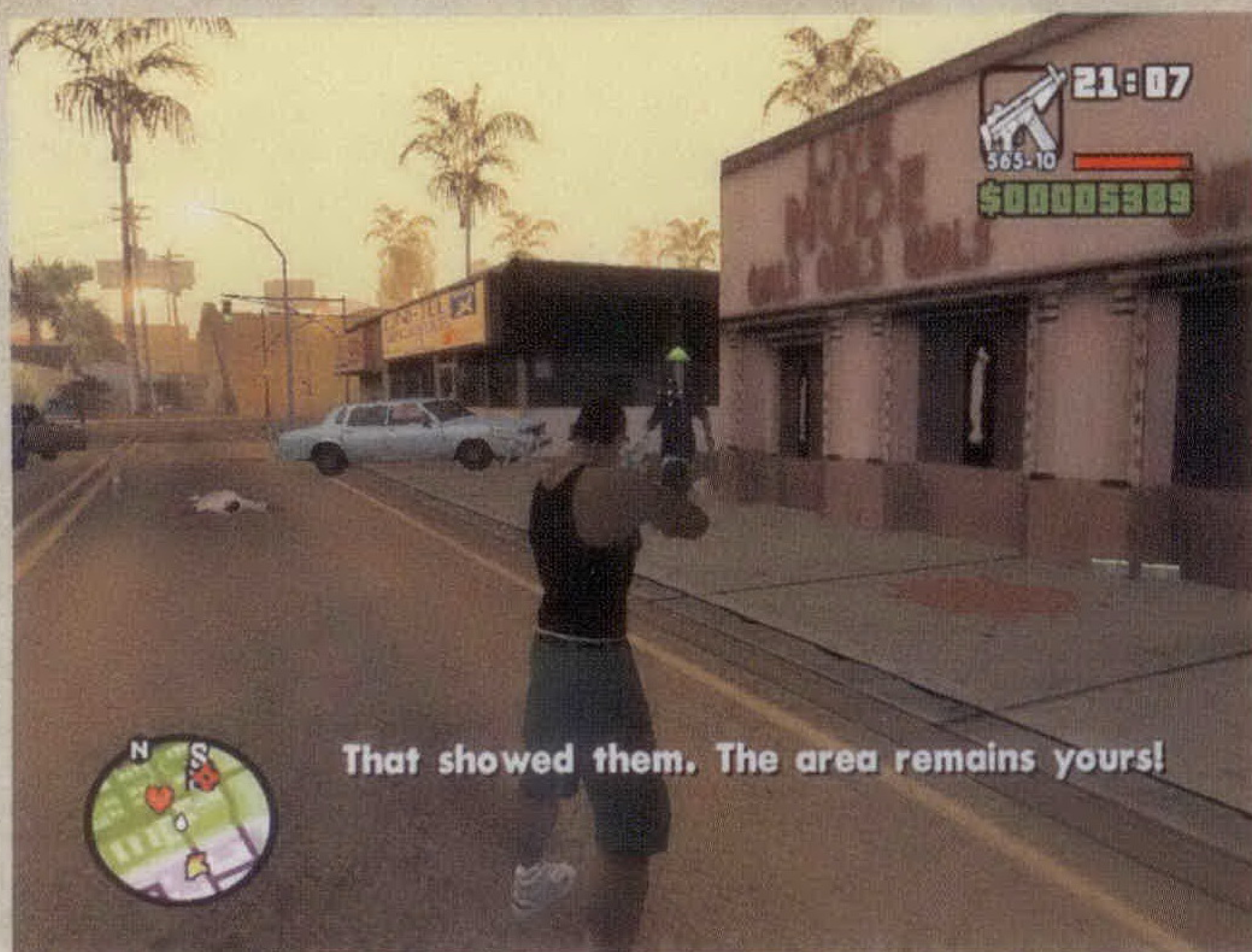
在这个社会里，人是个性化的，其需求是多样化的。如果不去分级，要么让天线宝宝迁就霸王别姬，要么让霸王别姬迁就天线宝宝，很难想象在这种追求绝对平等的氛围下，需要怎样才能制做出让所有年龄层都皆大欢喜的作品来——这几乎是不可能的。

回过头来看看所谓的暴力问题。

从本质上来说，人类并不是能够追求和平共处的生物。暴力和战争从人类诞生那天起就存在，并且将会伴随整个人类的历史，它是不可能被消灭的。每一个人心底或多或少都存在有对暴力的渴望和诉求，只是绝大多数人都能将这一面控制得比较好而已。

当然每个人的抑制力都可能不同，加上这种暴力渴望会由于现实世界的种种约束或者诱惑而逐渐累积，这样一旦突破了控制的极限，犯罪便发生了。很显然的，我们这个社会并不可能消灭现有的法律约束和一切精神或者物质的诱惑，但完全忽视了人的基本欲求，是完全无法实现的。因此，要想避免这种暴力渴望导致犯罪，除了加强自我抑制力的修炼之外——这并非寻常人等可以做到，合理地宣泄累积到一定程度的暴力渴望是必要且最佳的解决方法。而各种暴力影片和游戏，正是为了达到这一目的而诞生的。

成年人暴力渴望的积累速度快，受到的社会约束和诱惑也更大，所以他们更需要通过种种虚拟的手段来解决自己的心理问题，从这个角度来说，暴




力作品有其存在的合理性和商业价值。

911之后，美国人的心理状态在一夜间发生了很大的变化：他们的安全感消失了，而受到的约束和刺激则加大了。为了找回昔日的安全感，他们需要在虚拟的世界里一次又一次地消灭恐怖分子，以达到心灵上的平静。在这种商业需求下，暴力和战争游戏开始大量流行，GTA系列之所以开始通过宣泄暴力而走上畅销的道路，和这种需求关系紧密。但是同许多游戏相比较，GTA并未能算最出位的一个例子——它只是比较出名而已。其中的暴力或者色情成分仍然不能算做是最多的——起码说到杀人的血腥感觉，Ninja Gaiden要强烈得多。

## 不良内容对未成年人的影响必须正视

年龄同时带来了社会道德和价值观的理解能力的差异，对尚未形成自我约束能力和形成健康社会道德标准的低年龄用户，有必要通过分级制度来保证其行为不受到过分的影响。

简单的说，大多数成年人具有明辨是非的能力，他们有能力区分出电影Sin City和现实世界的区别，不会把那套杀戮的方式带到现实生活当中来。但未成年人在这方面的判断力通常都比较弱，由于看问题的方法比较粗浅，他们确实有可能把诸如Nature Born Killer这类作品理解成鼓励他们反叛社会的一种方式。此外，生理上的差异也会导致未成年人对某些画面和效果的不适与反感，这些也必须通过分级制度来解决。

我们可以看到，实际上分级制度正是商业利益和道德观念之间平衡的产物，它试图在最大程度保证每个人利益的同时加以调控和约束。

这个制度是目前唯一行之有效的解决方法，如果说不足，那么只能说无论是ESRN还是CERO的规章制度，肯定都不是完美的——但完美并不现实，规章制度不需要完美，但必须有效。

## 制度易定管理难

让制度有效并不是一件容易的事情。通常情况下，我们中的很多人都满足于制定出约束到每个细节的缛文，以为从此以后便天下太平，其实却完全不是这么回事。

制度是要通过人去遵守的。没有管理上的跟进，再细致的法律也只能是空头支票而已。

在美国，分级制度得到了相对较好的执行。大型分销商不用去说，小零售店对此也非常重视，无论是香烟、酒精制品或者是文化内容商品，一般都能首先在销售的时候便得到控制：这主要是法规的管理工作跟进得比较及时，一旦有违规情况发生，销售商会受到很严厉的惩罚甚至有破产的危险，因此他们也就不会为了些许蝇头小利而故意违规了。

控制住了销售的源头，就能从整体上维护住分级制度。但是，这仍然不能避免消费者通过其它方式，比如私下的交易或者借用接触到不适合物品的可能，而美国人在习惯上，会由家长和教师以及一些社会团体共同担起这个责任。除了加强平时的教育之外，他们还会在不侵犯孩子自由空间的情况下，检查他们所接触的文化产品，并对违规行为进行惩罚并加以引导。这两个措施基本上保证了分级制度能够有效地实施并且起到应有的作用。而反过来看我们自己，却往往在这两点上做得相当不够：一方面对于销售的管理近乎于无，比如烟纸店里"禁止向未成年人出售香烟"的牌子形同虚设；另一方面，家长、社会和教育者三者之间却又总是互相推诿，好像孩子出了问题都不是自己的责任，这样又怎么能够真正贯彻分级制度的本意呢？真是所谓的制度易定管理难啊！

正因为以上两方面的混乱，才造成了很多人想当然的惯性思维方式：以为美国广大家长和群众们也对GTA之流宣扬暴力的行为有着极大的不满，以为一切（起码是大部分）犯罪的根源都来自于这些宣扬暴力的游戏或者是文艺作品，以为美国国会终于意识到了问题准备拿GTA开刀了。

## 但事实完全就不是这么回事

历史上，美国国内虽然也有一些家长诉讼游戏厂商的案例，但这个比例是相当小的。因为犯罪最终是个人自主的决定，很少真的有人会把其归咎到外来影响的身上。按照美国法律体系的思维方式，犯罪者只是在某件特定的事件上违背了人伦或者法律，他对某游戏的钟爱或者喜好与实施犯罪并无直接联系。当然，由于各个州之间的法律不尽相同，确实也有家长胜诉的情况出现，但这并不足以证明所谓"群众们正在逐渐开始声讨暴力游戏"这种论断。众议院此次通过的决议，也只是表示RockStar和Take 2"欺骗成立"而已，而且这并非由最高法院作出的判决，并没有法律上的效应。

实际上，抛去新增加的各种平台，现时的暴力文化作品并不比70年代更多。不过在经历了GTA事件之后——更重要的是ESRB被欺骗了之后，美国娱乐软件分级委员会必然会再加强对游戏内容的审查，尤其是那些隐藏在正常游戏下的代码，ESRB将制定更加强硬的检查条例和处罚措施，这点几乎是毫无疑问的。而Take2和RockStar也必定会进一步上诉——在美国，这种官司通常会打很久很久，而在此之前，厂商的口袋恐怕早就被新作的收益给填满了。

很遗憾，同大多数国内媒体想象的相反，GTA-SA的热咖啡事件并不代表着新一轮反游戏暴力浪潮的开始，它只是再次证明了美国游戏分级制度的规范和有效。各种暴力作品并不会因此而有所收敛，相反的，他们会在一个有效的法律监督体系下存在着，满足着人类天性的需要。




□文/特约撰稿人 王俊生、小沛、荇菜
□责编/荇菜、小沛

电子游戏软件 GAME SOFTWARE
Vol.165 2005/18
半月刊 每月1日/15日出版
创刊时间：1994年 定价：9.8元



封面主题 零 刺青之声

# CONTENTS





## 电击收藏





## 编辑招聘

电子游戏软件招聘■1、精通日语(达日语一级者优先)；2、能够独立完成游戏并制作攻略(熬夜技能也很重要喔)；3、熟悉电子游戏(或掌机游戏)，了解相关历史(有某一方面的特长更好)；4、文笔流畅，思维活跃(擅长写长篇文章大欢迎)。

应聘注意■请将个人简历(请尽量详细，并详细说明自己在游戏方面所擅长的领域)以及相关作品(能够展示你在游戏方面水平的文章)发至：

地址：北京安外邮局75号信箱 电软招聘部
邮编：100011 Email：yp@vgame.cn
应聘咨询电话：010－64472187


## STAFF

主办单位 中国科协工程学会联合会
社长 叶宗林
编辑出版 《电子游戏软件》杂志社
总编辑 杨帆
执行主编 杨柯来
联系地址 北京61－66信箱
邮政编码 100061
编辑电话 010－64472729－412
电子邮件 vgame@public.bta.net.cn
传真 010－64472184
邮购电话 010－64472177 64472180
广告电话 010－64472920
广告联系 佟晨
广告电邮 toc520@vip.sina.com
印厂 北京乾沣印刷有限公司
订阅 全国各地邮局
国内刊号 CN11－3505/TP
国际刊号 ISSN 1006-5032
邮发代号 82－648
广告许可证 京西工商广字0055号
常年法律顾问 刘岩 北京康达律师事务所
官方主页 www.vgame.cn
官方论坛 www.magiczone.cn




## 健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

# 特报 SCOOP 6款口袋妖怪作乱，任天堂敛财计划启动！

本刊讯　日前，任天堂同时公开了6款口袋妖怪新作的情况，其中除去《口袋妖怪 钻石/珍珠》这两款NDS作品之外，其余都是首次对外公开的原创作品。在这6款作品当中，既有该系列的正统角色扮演类续作，也有轻松的益智类和动作角色扮演类游戏。数量与种类之多创历代《口袋妖怪》作品公布之最。

众所周知，《口袋妖怪》是任天堂的敛财法宝，当年单凭两款《口袋妖怪 红/绿》就使濒临衰败的GB起死回生，最终打败其他的掌机竞争对手。而到目前为止，《口袋妖怪》系列更为任天堂赚进数十兆日元，成为任天堂值得依靠的摇钱树。现在NGC主机不敌PS2和XBOX，NDS的游戏也急需优秀软件支持，而未来的革命更要花费大量的开发成本，于是现在同时公布6款游戏的做法，其目的也就可想而知了。




至于这6款口袋妖怪的游戏，任天堂此次并没有做出详细的说明，只是对大致情况轻描淡写了一番，如《Pokemon Puzzle》是一款类似《动物管理员》的游戏，将四只相同的妖怪连成一线就可以将其消去，同时也算完成了对这种妖怪的捕捉，捕捉成功的妖怪都会记录在游戏的图鉴当中。而《Pokemon Ranger》则是一款融合了动作要素的RPG，游戏的目的是要解救被坏人捉走的口袋妖怪。至于"Dungeon-Blue Rescue Team"和"Dungeon-Red Rescue Team"，是基本相同的游戏在不同平台上的版本，内容属于外传类型。任天堂预先公布了这些名单估计是为了吸引玩家的注意力，而在9月份的东京电玩展上，相信会有这些作品的展出。



《口袋妖怪》新作名单

| 游戏名称 | Pokemon Puzzle | |
|---|---|---|
| 登陆平台 | 游戏类型 | 发售日期 |
| NDS | 益智解谜 | 2005年10月20日 |
| 游戏名称 | Pokemon Mysterious Dungeon-Blue Rescue Team | |
| 登陆平台 | 游戏类型 | 发售日期 |
| NDS | 角色扮演 | 2005年冬 |
| 游戏名称 | Pokemon Mysterious Dungeon-Red Rescue Team | |
| 登陆平台 | 游戏类型 | 发售日期 |
| GBA | 角色扮演 | 2005年冬 |
| 游戏名称 | Pokemon Ranger | |
| 登陆平台 | 游戏类型 | 发售日期 |
| NDS | 动作角色扮演 | 2006年 |
| 游戏名称 | Pokemon Diamond | |
| 登陆平台 | 游戏类型 | 发售日期 |
| NDS | 角色扮演 | 2006年 |
| 游戏名称 | Pokemon Pearl | |
| 登陆平台 | 游戏类型 | 发售日期 |
| NDS | 角色扮演 | 2006年 |

# 访谈 TALKING 水口哲也谈《九十九夜》开发内幕

本刊讯　日前，水口哲也在东京的工作室接受了媒体的采访并透露了《九十九夜》的相关开发情况，以及对于加盟微软和对待硬件的看法。

**记者■《九十九夜》在TGS上能够提供试玩吗？**

**水口哲也■**我还不知道，希望如此。我现在还不能给你肯定的回答，因为我们正在尝试加快进度。

**记者■我对你们在"XBOX高峰会"上的演示很惊讶。但是微软不允许我们将实际的演示片向读者展示。你可以解释一下演示片里的场面是怎么回事吗？那是玩家将会看到的画面吗？**

**水口哲也■**那部演示片是用BETA开发机制作的，游戏画面就是这样，而不是经过电脑渲染的画面。那里有上百名士兵在战场上，然后有一些人会使用从大自然获取的法术，将士兵全部炸飞，这是游戏里一个非常特殊的攻击手段。

**记者■你可以介绍一下游戏的故事吗？**

**水口哲也■**在E3的演示片中，有一个水晶球碎裂了，当水晶球在一起的时候，和平长存，当它裂开，也就意味着战争爆发。在水晶破裂之前，有几个种族是和平相处的，当水晶破裂之后，他们之间产生了置疑，憎恨，战争也就开始了。这是一个关于混乱的故事。你可以使用不同种族的角色，并从他们的角度来看待世界上发生的事件。

如果你用不同种族的角色，你看待这件事情的方法也与别人不同。不过每一个种族都与其它种族相互关联。你对每一个种族的印象都是独特的。我们就是用这种不同观点的方法来陈述游戏故事的。故事中也有对于正义的看法。战争总是在不同种族间进行，所有种族都认为自己是正确的，他们都认为自己是正义的。然而最终的正义属于哪一方，我不可以解释细节，你需要通过游戏来了解这个故事。

**记者■你喜欢在XBOX360上进行游戏的开发吗？**

**水口哲也■**我没有其它可以和它比较的东西，因为我未用XBOX开发过游戏。所以这是我第一次接触微软的游戏平台，当我在世嘉时，我有很多在不同平台开发游戏的经验，如街机、土星、DC，还有现在PSP的《LUMINES》。微软是家很棒的软件公司，索尼是硬件公司，任天堂是玩具公司，每款硬件都有自己的风格。我对微软的印象就是他们是家软件公司。他们对360软件的日程表很重视，他们会复查再复查，直至确定我们会准时推出。

**记者■很多人都看到索尼在E3上紧咬微软不放，正如他们公布PS2时对DC紧咬不放。你认为这次与上次有什么不同吗？**

**水口哲也■**我认为硬件之战已经结束了，电脑游戏和家用机游戏终会合并，因为下一代主机已经和网络紧密联系在了一起。我不太关心硬件，引擎才最重要的。他们都是用几乎同样的硬件，事关重要的是软件，包括内容、创意和图像才是重要的。我的观点是：每个平台，包括360、PS3，我还不了解革命，它们将会同时存在，这意味着不是战争，而是和平共存。

**记者■你说你不会太关心硬件，但是你会关心利用硬件的特别功能来做游戏吗？**

**水口哲也■**对，硬件与我得到的图像有关，例如《LUMINES》。我第一个印象就是人们用耳机拿着PSP在玩。那么我该做个什么游戏呢？什么是PSP？是台互动的随身听。所以我不做RPG，赛车或是体育游戏。于是《LUMINES》这样一款配合音乐的解谜游戏就诞生了。至于360，可以想像一个人在他的寓所，一拿起手柄，他会"哇！"地大叫，因为超强的硬件性能会给人们带来前所未有的震撼。所以说360的科技与硬件风格给予了我很多灵感。



## 特报 SCOOP KOEI公布TGS2005参展游戏名单 真三国无双系列两大新作分外惹眼

本刊日本专讯　日本光荣于官方网站公布了即将于9月16日至18日的东京电玩展2005中展出的游戏名单。在这份名单中首次出现了《真三国无双DS》，并且该作还将提供试玩。而在次世代主机游戏方面，目前光荣除了再次搬出今年E3展便对外公布的PS3《仁王（Ni-Oh）》之外，本次的TGS还将现场展示日前于"Xbox高峰会议"上所发表的Xbox360游戏《真三国无双Special》。纵观光荣这次公布的游戏参展名单，给人的突出感觉就是真三国无双系列在唱主角，而其他作品则被其光芒所掩盖掉了。

不过，光荣在公开这份游戏名单时还留了一手。据称，除上述游戏外，光荣还计划于现场公布尚未发表的神秘新作，同时预定举办一系列舞台活动，这样的宣传手段无疑大大吊起了人们的胃口。

### KOEI"东京电玩展2005"参展游戏名单

| PLAYSTATION 3 | | |
|---|---|---|
| 游戏名称 | 发售日 | 展出方式 |
| 仁王 | 2006年夏季 | 影片 |
| **PS2** | | |
| 游戏名称 | 发售日 | 展出方式 |
| 真三国无双4猛将传 | 2005年9月15日 | 影片/试玩 |
| 遥远时空3十六夜记 | 2005年9月22日 | 影片/试玩 |
| WINBACK2Project Poseidon | 未定 | 影片 |
| 信长之野望Online飞龙之章 | 营运中 | 影片 |
| **XBOX360** | | |
| 游戏名称 | 发售日 | 展出方式 |
| 真三国无双4Special | 2005年冬季 | 影片 |
| **Nintendo DS** | | |
| 游戏名称 | 发售日 | 展出方式 |
| 真三国无双DS | 2005年9月29日 | 影片/试玩 |

## 事件 EVENT XB360首批游戏开发工作进入尾声 日本微软游戏工作室募集测试玩家

本刊日本专讯　日本人才派遣公司Convention Services宣布将替日本微软游戏工作室募集Xbox360测试玩家，针对Xbox360的游戏进行测试工作。

预定今年年底同步于美日欧等地同步推出的微软新主机Xbox360，预计在9月的东京电玩展上将会展出多款同步上市游戏的试玩。一般预测微软将会于11月中旬的年末商战档期前正式推出Xbox360，而今只剩下3个月，时间可说是颇为急迫。如今日本微软游戏工作室开始募集相关游戏的测试玩家，目的就是显示其所开发的Xbox360首批同步上市游戏已经到达极高的完成度，可以进入实际游戏测试阶段。

测试玩家主要的工作为调查游戏中不正常的部分，以及对于游戏内容提出相关的意见等。参与募集的玩家资格为18岁以上，对游戏有基本的认识且对任何事情都有积极的干劲，曾有游戏测试经验者优先，并且需要能够连续工作1个月以上，每周能工作4到6天，工作时间为周一至周五11:00至19:00，时薪900日元，工作地点则为日本微软公司大楼，不过只限于日本玩家参与。

↑上面就是本次活动的宣传页面，其实微软举办这次活动的目的就是为了平息外界对360进度的怀疑。

## 软件 SOFTWARE 第三代光盘防盗版技术更为严谨 BD阵营亮出保护知识产权王牌

蓝光光盘标准推广联盟"Blu-ray Disc Association（BDA）"于8月9日宣布，BD蓝光光盘标准将加入"BD+"与"ROM Mark"两项独家的著作权保护强化功能。

BD+是用来防止BD播放机的资料系统遭到破解，而导致后续所出版的BD影片成为无设防状态发生的技术。当有BD播放机遭到破解时，影片发行商可以于后续出版的BD影片光盘中使用新的程序代码，以阻断这些被破解的BD播放机进行BD影片资料的解密与输出盗版复制的渠道。

ROM Mark是用以防止大规模量产盗版行为的技术，此项技术赋予预录出版的BD光盘出版物独一无二的辨识码，只有经BDA授权的厂商能进行辨识码的产生与变更，以防止未经授权的厂商进行BD光盘母片的刻录与盘片的盗版量产。

盗版问题一直是电影、音乐与计算机软件产业最大的困扰之一，据BDA的资料显示，目前电影产业每年因盗版造成的损失达30亿美元之多。因此作为第3代光盘标准的BD与HD DVD，都积极强化著作权保护的能力。本次BD强化了盗版防护技术，也使得其在未来的竞争中地位大幅提升。

## 特报 SCOOP 可口可乐开展一系列游戏捆绑活动 《Wipeout Pure》推出特别下载内容

本刊讯　可口可乐公司在近期频频举办和游戏紧密相连的宣传活动，继《魔兽世界》之后，他们又瞄上了由SCEE开发，于4月在日本地区发行的PSP竞速赛车游戏《Wipeout Pure》，并宣布合作推出一系列以可口可乐为主题的游戏附加下载内容。

《Wipeout Pure》是一款科幻赛车游戏，其中可以附加的空间还是比较广的。本次SCE宣布推出的可口可乐主题下载内容，包括首波于8月11日公布的特制游戏选单图样，还有后续预定放出的5种选单图样、2种特殊赛道、2种特殊车辆、特殊音效套件等附加内容。

想要尝试更新自己游戏的玩家必须到cokestyle.net的活动网站取得下载密码，并通过《Wipeout Pure》游戏内建的浏览器连上网络，输入下载密码，即可进行附加内容的下载。

↑本次提供下载的内容仅供日版，其他版本不支持。

## 事件 EVENT 美国电子产品普及调查结果出台 约四成家庭拥有家用游戏主机

本刊美国专讯　日前，美国市场调查分析公司Opinion Research Corporation对全美家庭的电子产品拥有数量进行了一次统计调查。根据这项消费习惯调查报告显示，约有38%的家庭拥有家用游戏主机，这表明游戏机在美国的普及已经到达一定的程度，不过留下的发展空间依然很大。

本次调查其余数字家电的拥有率大致如下：76%的美国成年人拥有一台个人计算机；67%的人有一部手机。约17%的人拥有一部MP3音乐播放器；47%的家庭拥有一台数码相机；约27%的家庭拥有数字影像录放机；19%的家庭拥有一套家用安全系统。从上面的统计看，在美国，游戏机的普及量已经超过了MP3和录像机，成为了许多人的必备数字家电之一。

相比日本，当初FC在日本的普及率曾达到了98%，几乎每一个家庭都会有一台！不过现在人们的生活越来越丰富，可选择的娱乐设施也越来越多，因此美国有如此的普及率已经是非常理想的了。

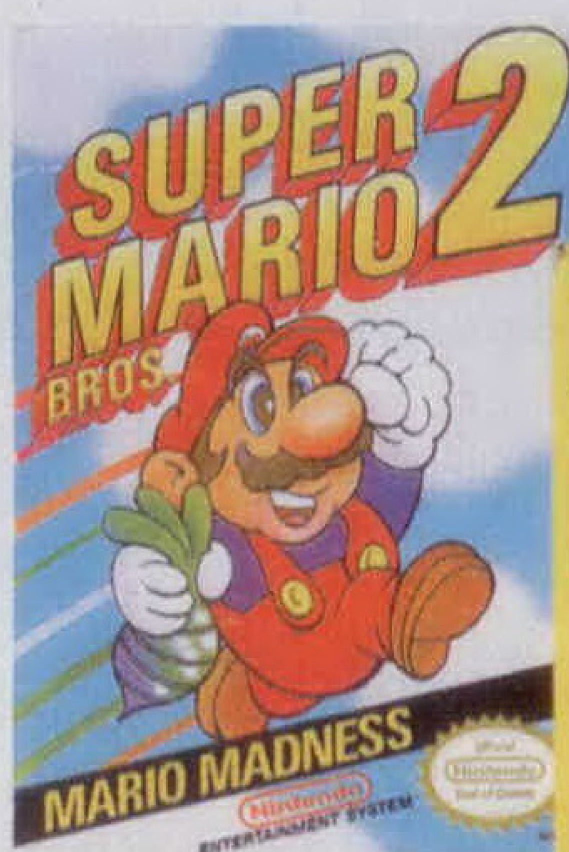
## 软件 SOFTWARE 任天堂推出马里奥兄弟诞生20周年纪念作品

本刊日本专讯　1985年9月13日，水管工马里奥首次登上了任天堂的红白机，这款《超级马里奥兄弟》以单在日本一地即创下681万套销售量的骄人成绩，使马里奥迅速成为了家喻户晓的电玩明星。到今年9月份，马里奥问世已经满20周年了，任天堂宣布将于今年9月13日推出3款GBA的马里奥相关游戏作为纪念。

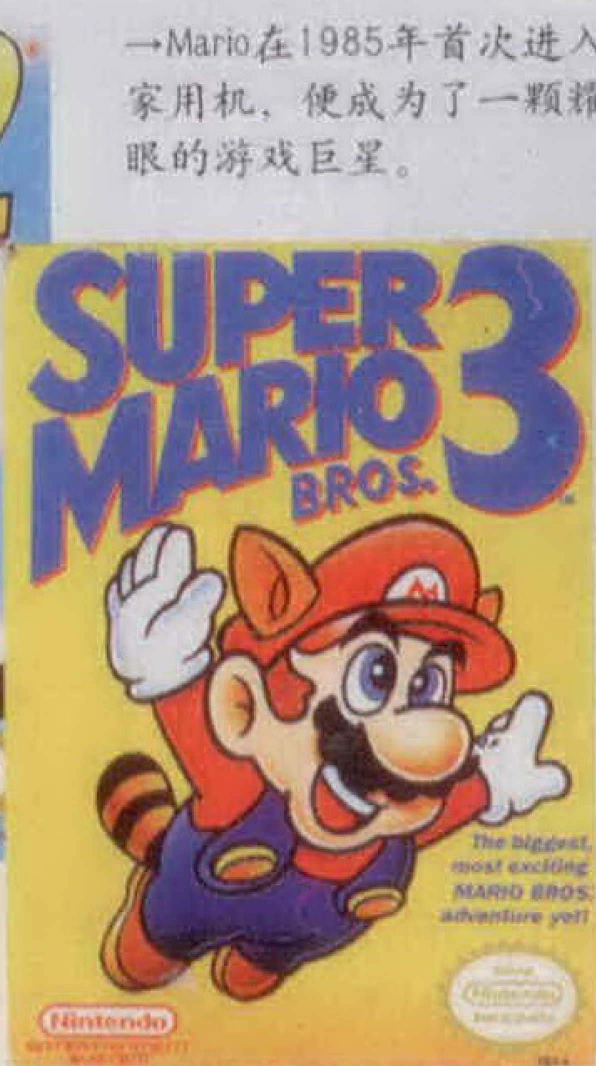
在3款作品中，首先是去年2月推出的《Famicom Mini》系列最畅销的完全复刻作品《超级马里奥兄弟》，由于当时采取接受订单的方式推出，造成了供不应求的现象，停产后更接到了玩家希望再版的要求。于是本次任天堂将以原包装与内容再次发行。



接着是同样享有盛誉的《马里奥医生》，不过其中还将加入另一款方块益智游戏《Panel DePon》组成合集。本次预定推出的是画面重新制作过的版本，并加入了两个新模式。

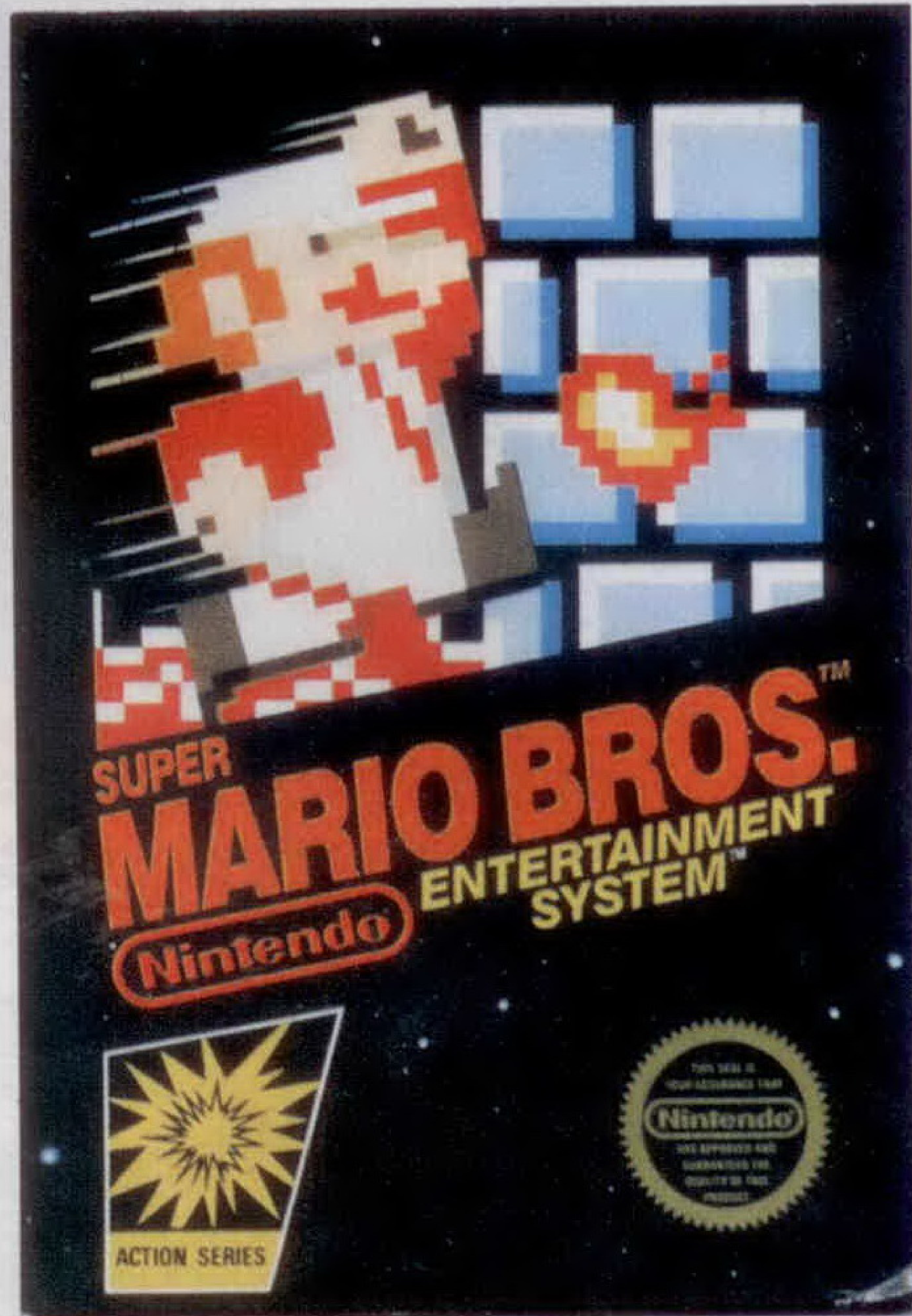








→Mario在1985年首次进入家用机，便成为了一颗耀眼的游戏巨星。





最后则是原创新作的《马里奥网球Advance》，这款结合马里奥与趣味网球比赛所制作的游戏，结合了角色扮演、冒险与网球运动类型，玩家在游戏中将要通过一连串的比赛，来强化自己的角色，习得各种技能，然后与熟悉的马里奥、路易等经典角色进行比赛。

这3款游戏将在9月13日同时发售，《超级马里奥兄弟》与《马里奥医生》定价2000日元（含税），《马里奥网球Advance》定价3800日元（含税）。

## 特报 SCOOP 美国调查公司统计各厂商知名度 索尼连续第六年获最佳品牌榜首

本刊讯　据日前公布的哈里斯互动调查公司（Harris Interactive&reg）一年一度的“哈里斯年度最佳品牌调查(Harris Poll)”结果显示，Sony连续第六次荣获年度最佳品牌第一名。这也是Sony在过去的十年里第八次获此殊荣。





今年调查的内容反映了2005年6月12日到6月18日，美国2339名成年人的在线调查结果。参加者被要求列举出他们认为最好的三大品牌。在“哈里斯互动调查”设立该问题的11年里，Sony品牌的排名一直保持前三位。在今年的调查名单中，Sony领先于戴尔、卡夫、可口可乐和福特，连续第六年名列第一。

**■有关本次调查的具体情况**

本次“哈里斯调查”的过程，对被调查者的年龄、性别、种族、教育程度、所在地区和家庭收入进行了评估，以便统计他们在被调查人群中所占的实际比例。从理论上讲，根据这样规模的抽样调查，与对所有美国成年人进行完全准确的调查结果相比，误差为±2%。本次进入前10名的品牌包括：第一名，索尼；第二名，戴尔；第三名，卡夫；第四名，可口可乐；第五名，福特；第六名，丰田；第七名，本田和通用并列；第八名，General Motors；第九名，微软和惠普并列；Proctor&Gamble第十。

## 硬件 HARDWARE 在PSP上观看自己录制的节目！HORI推出新型记忆卡式录像机

本刊日本专讯　日本电视游戏机外围制造商HORI公司预定于11月推出支持PSP记忆卡的新型录像机。从此，玩家可以自己从电视上录制喜欢的节目，并于PSP上观看了。

本次HORI预定推出的记忆卡录像机，将采用独立且实时的运作方式，来支持MSVF格式MP4影片的录制。使用者只要通过简单的按钮设定，即可将外部输入的电视影像信号转换成各种不同品质MP4文件，然后直接储存于记忆卡中供PSP播放使用，录制的过程不需要PC的介入。该记忆卡录像机提供4种不同品质设定的录制模式，在使用1GB的记忆卡时，以最低流量的长时间模式，最长可录制1070分钟的影片。该记忆卡录像机预定11月下旬于日本地区推出，定价13440日元（含税）。





**容量1GB记忆棒可以录制的影像模式**

| 模式 | 分辨率 | 每秒帧数 | 流量 | 声音模式 | 录像时间(1GB) |
|---|---|---|---|---|---|
| 最高画质 | 320 x 240 | 30fps | 768Kbps | 立体声 | 约150分 |
| 高画质 | 320 x 240 | 15fps | 384Kbps | 立体声 | 约270分 |
| 标准 | 320 x 240 | 15fps | 192kbps | 立体声 | 约530分 |
| 长时间 | 116 x 112 | 15fps | 96kbps | 单声道 | 约1070分 |

●稻船敬二日前向外界透露CAPCOM还有一款对应Xbox360的作品没有在“Xbox360战略高峰会”上公布，而CAPCOM官方将会在8月下旬正式对外公布该作详细情报，稻船表示该作将是一款全新的动作游戏，绝对让玩家感受到Xbox360平台带来的震撼。

●日前南美洲任天堂官方游戏杂志《GamesRader》表示，赛尔达系列制作人青沼英二先生已经在准备制作对应革命主机的赛尔达新作，其开发代号暂定为《赛尔达传说 革命》。

●EA在日前公布了最新系列的《FIFA 06》产品代言人。此次EA Sports邀请到在曼联效力的年轻小将鲁尼（Wayne Rooney），以及在巴塞罗那俱乐部效力的世界级球星罗纳尔迪尼奥（Ronaldinho）来担任《FIFA 06》的产品代言人。





●比尔盖茨日前对外宣布，微软的次世代游戏机Xbox 360将采用东芝公司的HD-DVD标准光驱。据英国媒体报道，微软此举将进一步加剧蓝光和HD-DVD两大标准间的竞争。而有了Xbox360的支持，相信东芝新光盘标准的推广也将得到最有力的帮助。

●SEGA时代最具人气的招牌大作《樱花大战》系列确定将登陆PSP平台，这次将完全移植的是《樱花大战》的前两代作品，同时将会加入全新要素，该作将于本月内公布相关影像，而具体发售信息也将在



## 《最终幻想XII》制作人宣布退出 外界传言松野泰己投靠微软阵营



本刊讯　《最终幻想XII》已经确定在明年3月16日推出，不过最近又有关于这款游戏的坏消息传出。SQUARE ENIX官方近日发表公告表示《最终幻想XII》的制作人松野泰己因病退出了制作组，松野泰己曾制作过大受好评的《放浪冒险谭》和《最终幻想 战略版》，本次参与《最终幻想XII》的制作也是一位重量级的角色。

在消息刚刚发布之后就有外界做出了另一方面的猜测，那就是松野泰己称病只是一个借口，而真实的情况是松野泰己辞去SQUARE ENIX事业部长一职与吉田明彦等初期开发《最终幻想XII》的制作人员加入了Xbox360阵营。不过这种猜测很快就被SQUARE ENIX和松野泰己本人亲口否定了，下面就是他们对此事做出的公开声明。

担任《最终幻想XII》制作人的松野泰己由于身染疾病需要疗养，所以将不再担当制作人一职，但还是会以监修的身份继续参与《最终幻想XII》的制作。《最终幻想XII》项目的各部门负责人以及全体开发人员将会继承松野泰己的构思，同心协力继续制作下去。现在距离游戏完成还差一步，所以请大家继续支持我们。我们确信，2006年3月16日，超出大家想象规模的《最终幻想XII》将准时呈现在大家面前，敬请大家期待。

2005年8月1日　SQUARE ENIX株式会社

正在衷心期待《最终幻想XII》发售的FANS们，我对这款游戏的开发花费了这么久的时间而感到十分抱歉。非常遗憾的由于特殊情况现在必须退离游戏开发现场，但是皆川、伊藤、秋山等优秀的开发人员们将坚定地继续完成游戏的开发，请大家耐心等待。

2005年8月1日　松野泰己



## PS3主机面临高成本制作难题 微软趁火打劫意图彻底毁灭对手

本刊讯　根据最近国外的一份报告预测，因为制作成本的关系，SCE最新的主机PS3定价将为410美元。相对于前些时候业界预测的XBOX360的价格为299美元来说，索尼的新主机似乎在价位上处于相当不利的位置。

这份报告指出，由于CELL芯片的巨额投资，加上BD-ROM、RSX的高昂成本，每台主机的原始成本为494美元。在SCE对PS3的部分网络功能进行了削减之后，410美元对于PS3的首发来说应该是个比较适合的价格。不过本来发售时间就比微软的XBOX360晚将近半年，现在PS3的价格又有可能要高出对手100多美元，看来下一代的主机大战会对索尼非常不利。



微软财力雄厚是众所周知的，而为了适应市场的需求以及彻底打垮对手，盖茨绝对有烧钱的勇气。XBOX360定价为299美元的做法，很明显就是微软在采用低价位战术打击PS3，而索尼是否能够承受PS3推出初期的赤字压力，是令所有索尼支持者担心的大难题。



## 任天堂第二财季营业额上扬 世嘉街机热卖拉动收入攀升

本刊日本专讯　任天堂于日前发表了4月1日到6月31日，也就是2005年第二财季的销售业绩报告，而SEGA也同时发表了重新调整过的业绩预估。从发布的数据看来，这两家公司的经营状况都有不同程度的提高。

任天堂2005年第二季销售额为706亿8400万日元、营业额增加了37亿5400万日元，非营业性收入额为213亿8600万日元，纯利为141亿1500万日元。其中硬件收入358亿8800万日元，软件343亿2100万日元、其余约4亿7400万日元。各个主机在本季度的销售量明细如右表：

| 平台 | 硬件销量 | 软件销量 |
|---|---|---|
| GBA(含SP) | 98万台 | 1167万份 |
| NDS | 138万台 | 1582万份 |
| NGC | 26万台 | 431万份 |

另外SEGA也发表了将向上修正2005年3月期的业绩预估，将销售额修正为1970亿日元（之前预估1950亿日元），非营业性收入额为77亿日元（之前预估60亿日元），纯利益30亿日元（之前预估5亿日元）。其中关于销售额方面，除了新电玩中心数量的增加导致街机销售顺利之外，其在日美的软件销售数量也都在计划之内，因此才有如此理想的业绩。



## 游戏热卖拉动配乐人气大幅提升 《樱花大战5》将发行原声CD集

本刊讯　由RED企划，SEGA 制作的PS2《樱花大战5永别吾爱》，现公布将推出游戏配乐原声CD。




本次预定发行的游戏配乐原声集《樱花大战5永别吾爱配乐集 纽约音乐馆》中，包含两片CD，一共收录有50首以上的乐曲，包括游戏中的战斗与事件等场面的配乐，主题曲《地上之战士》的游戏片头版，以及游戏剧中剧的主题曲《Over The Rainbow Sunshine》完整版等内容。初版还将附赠封面彩印图样的特制贴纸作为特典赠品。

《樱花大战5永别吾爱 配乐集 纽约音乐馆》现预定9月7日发售，定价3570日元。



## 《FF VII少年归来》再临维尼斯影展 宣传力度创造历年电影界最高纪录

本刊讯　由 SQUARE ENIX改编自PS知名RPG作品《FFVII》的CG动画影片《最终幻想VII 少年归来》，日前宣布将再度于维尼斯影展中展出，并放出了该影像制品的封面。经历了长期的宣传，该影片已经创下了电影宣传周期的最高纪录。

去年，该片曾受邀参与第61届威尼斯影展新设的数字影像作品展出，并首次公开上映由制作尚未完成的片段剪辑而成的特别版。本次则是预定以即将推出的完成版参与非竞赛观摩。以同一部作品连续两年参与维尼斯影展的展出，这是非常罕见的。




←《最终幻想7少年归来》曾经一度频繁出现在各大游戏网站和杂志的显要位置。

近期公布。对此感兴趣的读者可以密切留意这款游戏的后续消息。



●日前，元气公布了一款PS2全新作品《战神》。该作的素质超越了以往所有的动作游戏，同屏人物的数量据说上万，主角可以轻易达成几千连击，爽快感空前！该作目前完成度为60%，预定今年11月24日推出，售价为7140日元。

●日前，在一份CESA的游戏调查报告书中公开了目前主流家用机平台游戏的开发费用。其调查平台包括：NGC、GBA、NDS、PS2、PSP、PS、XBOX、DC。其中游戏开发成本最低的竟然是NDS游戏，每款作品平均为3700万日元。而XBOX的部分游戏开发成本在2004年曾经达到2亿日元。

●英国掌机Gizmondo虽然曾于E3时宣布将在8月11日于北美地区推出，不过原厂Gizmondo Europe最后还是决定延期发售，同时表示，现在预计的上市时间是10月份左右到圣诞假期前的这段期间，不过到时候也是其他厂商急于抢占市场的时候，相信竞争会十分激烈。



# 国内游戏新闻报道

NATIONAL GAME NEWS REPORTING

关注中国

ChinaJoy过后，国内的新闻并没有短暂地沉寂，第二届CVG大赛的举办、第16款行货PS2软件的推出以及七喜版iQueDS都比较有看点，而台湾省为新发售游戏的宣传造势也煞是热闹，唯独香港力生侵权的消息让人有点头痛，希望游戏市场能够尽快规范化。

## 软件 SOFTWARE 行货PS2第16款游戏日前上市《哔波猴EyeToy》营造娱乐新时尚

本刊讯　索尼（中国）的第16款简体中文行货版PS2游戏《哔波猴EyeToy》日前正式推出，全国各地的Playstation专卖店已经有售，售价为168元人民币，本作也是行货版中第二个对应EyeToy的视频体感游戏。



《哔波猴EyeToy》是以SCE《捉猴啦》中的知名角色“哔波猴”为主题的EyeToy视频体感游戏，其中收录了30多种使用EyeToy操作的迷你游戏，本作最大的亮点是能跟可爱的哔波猴进行一连串的搞笑游戏，包括以手转动轮盘来驱使哔波猴前进，或者是举重，上课偷吃香蕉等等千奇百怪的游戏类型。

这款游戏最多支持4人同时使用一台EyeToy进行游戏。除了单独的迷你游戏之外，游戏中还提供了类似“大富翁”的轮盘游戏模式，地图上的每一格都有着不同类型的迷你游戏来考验玩家。而且在进行轮盘游戏时，不单单只是每个人轮流上场，如果两个或两个以上的玩家停留在同一格上，将展开多人对战，本作非常适合全家人或者是几个朋友一起游戏。





一对于行货PS2来说游戏的推出数量并不是最重要的，内容受欢迎才是关键。这次的哔波猴可算得上是这方面的典范。

## 特报 SCOOP 互联星空打造宽带娱乐品牌 第二届休闲游戏大赛正式开锣

本刊讯　2005年8月9日，第二届CVG大赛（ChinaVnet Games 互联星空休闲游戏大赛）在北京揭开帷幕。这次盛会由中国电信联手中国游戏中心、盛大、腾讯、联众等多家知名游戏网站共同举办，通过与SP的密切合作，使互联星空休闲游戏大赛成为宽带娱乐的顶尖赛事品牌，为百万玩家提供一个更加精彩丰富的广阔舞台。

据悉，本次大赛共设四国军棋、五子棋、升级、斗地主、中国象棋和QQ堂6个参赛项目。从8月9日开始报名并进行预赛，时间跨度四个月，用户可在CVG官方网站报名参赛，或可在以上四家SP中任意选择一个参赛。大赛将采用分地区选拔的方式，在各地的参赛选手中选拔出参加全国总决赛的选手。其中广东、四川、山西、江西、安徽、湖北、上海七个地区作为独立赛区举办本地选拔赛，以上地区用户可在各自赛区参赛，其它省份的用户则统一参加联合赛区举办的选拔赛。




大赛设置了“点金券”，凡购买的用户可即刮即开抽取丰富礼品，还可直接进入复赛，如在决赛中获得前三名还可获翻倍奖金。大赛总决赛将在12月初举行，奖金丰厚。

## 特报 SCOOP NDS版恶魔城8月份火爆上市 龙勇实业将推出台湾省专属特典

本刊讯　台湾KONAMI代理商龙勇实业在近日宣布，预定8月发行的NDS《恶魔城 苍月的十字架》将推出台湾专属特典赠品“铁棺木NDS卡带收藏盒”。

龙勇实业表示，为了回馈台湾玩家的支持，本次游戏发售的同时将附赠专门为台湾省玩家制作的特典赠品“铁棺木NDS卡带收藏盒”给预购的玩家。该收藏盒是以全铝材质构成，上头嵌有吸血鬼克星的金属十字架勋章，内部则是以缓冲材质所构成的NDS卡带收纳空间，让玩家可以放置两块NDS卡带。



《恶魔城 苍月的十字架》预定8月25日发售，定价5040日元（含税），即日起预购这款游戏的台湾玩家，都可以获得此项特典赠品，除此之外还包括日本KONAMI原厂所提供的长条形游戏宣传海报1张。

## 事件 EVENT 欧版PSP延发惹来麻烦无数 SCEE状告香港购物网站侵权

本刊讯　香港购物网站力生（Lik-Sang.com）于8月8日对外发表，SCEE对该公司将日版PSP主机销往英国的行为提出侵害商标权的诉讼。

由于欧洲地区的PSP预定今年9月才正式上市，价格也比美日等地高，因此类似力生等跨国购物网站所贩售的平行输入软硬件，往往成为欧洲玩家以低价提前购入的渠道。本次SCEE则是以力生将PSP贩卖给英国消费者的行为侵害了SONY商标权为由，向香港高等法院提出诉讼。

此外，SCEE还表示力生于6月初将PSP说明书资料公布于网站上的行为，侵犯了SONY的著作权，但力生方面宣称该说明书是可以免费自由取得的，而且在接获SONY方面的警告之后也已经全数删除。力生也宣称，香港地区的法律并不禁止商品平行输入的行为，经营力生的Pacific Game Technology完全是香港公司，与英国无关。力生方面表示对于SCEE的行动感到相当惊讶，但同时他们也不会承认自己的行为触犯了法律。

## 特报 SCOOP 神游百事再次携手为产品造势 限量七喜版iQue DS震撼登场

本刊讯　继七喜成为神游CGT比赛指定饮料之后，神游公司与百事公司开始了在国内的第二个合作，而这次合作的产物则是七喜版iQue DS！

七喜版iQue DS与国外百事可乐版有所不同，七喜版主机外壳使用激光水印技术刻上了“7UP”LOGO，而DS专用的激光水印设备位于京都任天堂总部，因此均在海外制作。从实际效果看，使用了该技术的水印有立体感但用手摸不出凹凸，色深则随着光线的变化而变化，并且永不磨损。

7UP版的包装也是经过特别设计，绿底水珠的风格非常符合七喜柠檬味汽水“一点就透”的冰爽感觉。




这批七喜版iQue DS是用于“七喜够型够爽限时拍”活动的奖品，因此只定制了15套，本次活动在8月15日正式开始，想了解如何获得七喜版iQue DS的玩家，可以登陆iQue官网查看活动细则。

# 访谈 坂口博信

**"FF之父"坂口博信，是目前加盟到XBOX360阵营中最受人关注的日本游戏制作人。下面，这位RPG游戏制作大师将通过接受采访的方式，深入讨论他的新公司Mistwalker以及他为XBOX360开发的《蓝龙》和《失落的奥德赛》这两款游戏的大致情况。**



●坂口博信，1986年加入史克威尔担任计划和开发主管，1995年成为史克威尔美国公司社长，2000年，因为其制作的FF系列进入了互动艺术和科学学院（AIAS）的名人殿堂，2004年，离开史克威尔成立新公司Mistwalker。

## 加盟微软XB360阵营之后

**记者■作为日本著名的游戏制作人，您是怎样想到要与微软合作的？**

坂口博信■当初刚开始建立Mistwalker时，我曾与鸟山明（《蓝龙》的人物设定）、井上雄彦（《失落的奥德赛》的人物设定）还有重松清（《失落的奥德赛》的剧作家）讨论过此事。当时还没想好选择哪个硬件平台，但是游戏开发需要资金，也就是发行商的支持。就在那时我与XBOX日本总裁丸山嘉浩和微软游戏部日本总裁川井博司进行了商讨。丸山嘉浩曾与我一同在SQUARE工作，他那时负责FF在美国的销售工作，而川井博司和我共同制作了FF的7、8、9三代作品，可想而知我很信任这两位，这也是我选择与微软合作的原因。

**记者■您觉得在XBOX360上制作游戏能实现哪些在以往平台上不能实现的东西？**

坂口博信■首先，图形表现特别重要。以前不能实现一些物理仿真的特效，特别是水，光影和烟雾的制作。此外，高清晰度也是一个重要部分，这在360上也能实现了。但我不仅仅是想带给大家华丽的画面，还会让大家感受到更多颇具新意的游戏内容，任何游戏中的物体被触碰后都会有反应。在华丽的画面背后，你会发现许多惊喜和令人兴奋的东西。



**记者■现在我们看到了一些关于这两个游戏的影片，它们是实际游戏片断，还是一些临时制作的，您认为将来会出现在游戏中的效果吗？**

坂口博信■就《蓝龙》而言，它属于后者。而对于《失落的奥德赛》，你们看到的是50%的实际游戏片断。

**记者■您正在开发的这两款游戏看上去风格完全不同，您是否想吸引不同的玩家群还是两者之间有某些联系呢？**

坂口博信■我认为它们有着相同的玩家群。鸟山明关于蓝龙的设计很有趣，但是游戏开发系统确实很复杂，而且有一定的深度。

**记者■您有信心让这两款游戏和最终幻想系列一样那么受欢迎吗？**

坂口博信■我当然希望游戏大卖，但是现今许多角色扮演游戏都开始老化，很少有新元素的出现。所以我希望玩家可以在这些RPG里体验到新的元素。这就是我邀请重松清加入游戏开发计划的原因。作为一个游戏制作人，我认为一旦玩家找到游戏里的刺激和新鲜之后，成功就会接踵而来。

**记者■之前提到，许多日本的RPG多年来都保持原样，期间越来越多的国外游戏在日本取得了成功，相反日本游戏很少能在欧美卖得好，您是怎样看待这种情况的？**

坂口博信■日本的游戏公司有时候不是很活跃，所以我决定以有创造性的内容为主来制作这两个游戏。我认为娱乐就是需要提供给消费者一些新颖的东西。我有很多日本的同事，而且我也希望他们能事业成功，所以我让他们加入我的开发计划，我不是想强调我希望看到日本在这个行业可以取胜，我只是想我的同事能取得成功。

**记者■我们也知道史·艾也为XBOX360开发游戏，您认为他们是你的伙伴还是竞争对手？**

坂口博信■听到这个消息我也很惊讶，但那些人都是我的旧同事，所以我希望他们有好的表现。因为我尽力要做好这两个游戏，所以当他们看到的话，会刺激他们做出更好的出来。这很好，因为总的来说，我们都为这个行业做了贡献。

## 《Blue Dragon》

**记者■我们对《蓝龙》还不是很了解。它会是全部采用卡通风格的吗？比如角色的设定。**

坂口博信■现在我们就是在做这方面的试验，但我可以告诉你的是，人物的设定是比较卡通，但整个环境是真实的，我们在游戏中也利用了模拟真实世界光照的技术等。

**记者■您可以告诉我多一些有关《蓝龙》这款游戏系统的东西吗？比如游戏人物拥有的那些影子。**

坂口博信■就像《勇者斗恶龙》和《最终幻想》的那些系统元素一样，这样影子有它们的特殊用途，你能够通过影子来得到不同的技能，然后把这些技能进行组合，最后使用它们。这跟战略无关，而是与强化有关，随着游戏的进行，你的人物会不断成长，他们利用影子来完成不同的任务，你可以用影子来使出魔法效果，肉搏效果等等。你总共有大概200种技能，还可以把它们组合并在游戏中使用。在游戏进行到不同程度的时候，你必须选择最适合自己的技能组合，在《失落的奥德赛》中也一样，尽管不是相同的系统，但是在游戏过程中你也可以选择最适合自己的元素。

**记者■玩家可以自由地切换影子吗？**

坂口博信■游戏主角只拥有一个影子，但是它具备不同形态，有肌肉型，小巧型等，供你完成不同的任务。

**记者■一些角色可以有龙或虎的影子，这是不是对角色某方面特点的一种映像？**

坂口博信■对，是他们思想的映像，这都是很重要的感觉，比如一个角色丧失双亲，她老是记着这件事，然后她的影子就会把她内心的悲伤映像出来。

**记者■战斗系统会是《最终幻想》那样的回合制吗？**

坂口博信■不，会是一个全新的系统。

**记者■会不会是多种风格的集合体？**

坂口博信■它的确是集合了很多游戏的特点，不过其中也有新的东西。

## 《Lost Odyssey》

**记者■您可以给我们介绍一下《失落的奥德赛》中的主角吗？**

坂口博信■我之所以让重松清参加这个游戏开发计划，原因就是我们很少看到游戏里有足够的感情，要么家族有事发生，要么是一些其它的情感因素，这些游戏的主要因素不是打架就是其它什么的。我的游戏主角已经活了一千年而且还死不了，他拥有一千年的记忆，进而产生了大量的情感，他比以前所有游戏主角的内心都要复杂。

**记者■《失落的奥德赛》的背景像是未来和传统的交融，令我们想起《最终幻想6》。您能告诉我们更多关于它的背景吗？**

坂口博信■在这款游戏中，魔法是这个世界的一部分，另一部分就是机械，在一次工业革命发生后，接着发生了一系列政治事件，但是奇怪的是为什么主角死不了，还有就是我们通过他千年的记忆所感受到的情感。就是这份神秘使得这个世界和《最终幻想6》不同。

**记者■如果人物不死的话，那么游戏还怎么玩下去？怎样才能GAME OVER？**

坂口博信■我创作了一个新系统，主角的失败不代表他一定要死。

**记者■您提到您与著名漫画家井上雄彦合作开发《失落的奥德赛》，这是第一次合作吗？为什么您会选择他呢？**

坂口博信■我们是第一次合作。我很喜欢他对于故事叙述的那种风格，所以我选择与他合作。



# 中国电玩榜

2005年第18期

本期截至统计日期共收到有效选票984张

CHINA TOP GAMES

## THE MOST WANTED GAMES 近期玩家最想玩到的游戏 最期待TOP15

统计时间 7月29日－8月14日 | 本期最期待排行榜上榜游戏及名次有较大变动，最终幻想12以明显的票数优势重新夺回期待榜首座！

### 1位 最终幻想12

上期 4

PS2 ■SQUARE · ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■价格未定



计票：622

本作终于在前不久举行的“SQUARE ENIX PARTY 2005”上正式公布游戏将肯定于明年3月16号发售。同时游戏主题曲也已经确定，是由新人歌手安洁拉·秋演唱的“Kiss me good-bye”。

### 2位 真·三国无双4 猛将传

上期 5

PS2 ■KOEI ■动作冒险 ■2005.9.15 ■4494日元




计票：556

在本作中将加入新的“外传模式”，外传模式共准备了18组剧本，当中包括“汉水之战”、“萌关之战”及“阳平关之战”等等，都是之前的无双系列作中从未公开过的战场剧本。

### 3位 悠远传说

上期 6

PS2 ■NAMCO ■动作角色扮演 ■2005.8.25 ■7140日元




计票：541

官方将在游戏发售前一天推出收录所有配乐的原声带，售价为3500日元。该专辑分为3张CD，将收录由日本“大无限乐团”所演唱之最新歌曲“TAO”，以及新日本交响乐团演奏之游戏配乐等。

### 4位 王国之心2

上期 7

PS2 ■SQUARE · ENIX ■动作角色扮演 ■2005年冬 ■价格未定



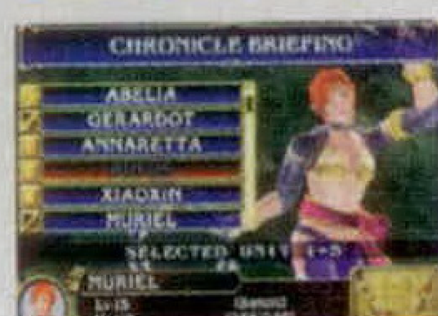
计票：503

游戏中在适当的时候按下△键 的话，可以使出“反击”技等特殊技能。

### 5位 灵魂能力3

上期 9

PS2 ■NAMCO ■格斗游戏 ■2005.11.1 ■价格未定




计票：443

作为新公布角色之一的阿贝莉亚是古朗达鲁帝国军的士官候补生。

### 6位 新·鬼武者 梦之黎明

上期 10

PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



计票：395

由于采用了双人系统，很多谜题需要利用特定伙伴独有的能力才能解开。

### 7位 恶魔城·苍月的十字架

上期 13

NDS ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.8.25 ■价格未定




计票：366

新灵魂“替身人偶”使用后苍真就可以与扔出去的人偶进行位置交换。

### 8位 塞伯拉斯的挽歌

上期 12

PS2 ■SQUARE · ENIX ■枪械动作 ■2005.11.14 ■49.99美元



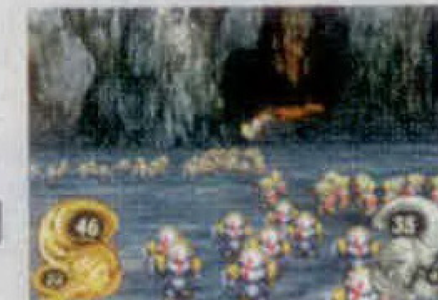
计票：310

本作故事发生在最终幻想7一年之后，即是“少年归来”世界的一年之前。

### 9位 兰古瑞萨3

NEW

PS2 ■TAITO ■模拟战略 ■2005.9.29 ■6090日元



计票：284

本系列在我国有着极高的人气，3代则是系列中最具革命性与突破性的一作。

### 10位 龙珠Z 爆发！

再上榜

PS2 ■BANDAI ■格斗游戏 ■2005.10.6 ■7140日元



计票：235

游戏场景中很多地方被破坏后会发现可补充体力或是增强角色能力的隐藏道具。

### 11位 NEW 旺达与巨像

PS2 ■SCEJ ■动作冒险 ■2005.10.27 ■7140日元

计票：204

### 12位 上期14 合金装备4

PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定

计票：201

### 13位 NEW 忍者外传·黑

XBOX ■TACMO ■动作游戏 ■2005.9.20 ■29.99美元

计票：163

### 14位 NEW 大神

PS2 ■CAPCOM ■动作游戏 ■2005年冬 ■价格未定

计票：155

### 15位 NEW 机动战士高达 SEED DESTINY GENERATION of C.E

PS2 ■BANDAI ■模拟战略 ■2005.8.25 ■7140日元

计票：103

由于大批好游戏随着发售而纷纷离开最期待榜转投最流行榜的“怀抱”，本期的期待榜上的作品也迎来了一次大换血。不过与之前有着众多大作捧场的热闹场面相比，现在由于大作的相对缺乏或情况的不明朗，各期待游戏收到的票数也就相对分散，倒是FF12身集众爱，重新以绝对优势拿回期待榜第一的宝座。

### 本期 榜主手记

中国电玩榜网上投票地址：http://www.vgame.cn
凡是参与中国电玩榜投票的玩家均有机会参与抽奖

最近开始对眼镜商BANPRESTO产生不满，神作第三次α北斗全主角全分支路线全结局达成的目标才不过刚刚勉强实现一半，又得知了其将在GBA上发售机战最新作“机战J”的消息。本来好事一件，不过将发售日定于近在咫尺的9月15日明显是要让我辈刚深陷第三次α中无法自拔的人又得面对新的考验，我说到底还让不让人活呢？这次“机战J”中竟然将一直作为系列常客登场的盖塔以及正统高达系列的老爷们全部一脚踢飞还真是大大出乎北斗的意料之外，难道这就是SEED中的小强们参战后给机战系列带来的变化？不过不管怎样，只要还有本人最喜欢的超单细胞热血男多蒙登场，就一定会将本作支持到底！

近期玩家玩的最多的游戏

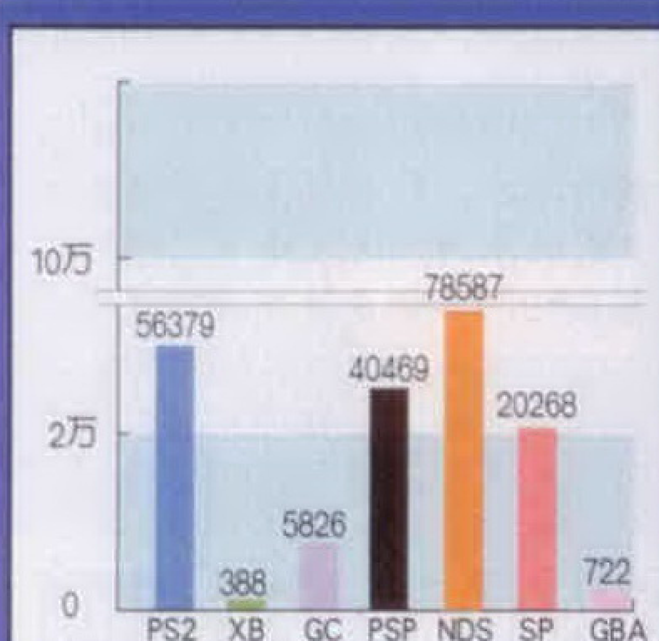
# 最流行TOP15

THE MOST POPULAR GAMES

| 排名 | 平台 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 价格 | 计票 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 NEW | PS2 | 第3次超级机器人大战α | BANPRESTO | 模拟战略 | 2005.7.28 | 8379日元 | 587 |
| 2位 NEW | PS2 | 实况世界足球·胜利十一人9 | KONAMI | 体育竞技 | 2005.8.4 | 7329日元 | 548 |
| 3位 上期 1 | PS2 | 樱花大战5·永别吾爱 | SEGA | 冒险游戏 | 2005.7.7 | 8190日元 | 512 |
| 4位 上期 2 | PS2 | 真·三国无双4 | KOEI | 动作冒险 | 2005.2.24 | 7140日元 | 496 |
| 5位 上期 4 | PS2 | 恶魔猎人3 | CAPCOM | 动作冒险 | 2005.2.17 | 7140日元 | 463 |
| 6位 NEW | PS2 | 战国BASARA | CAPCOM | 动作冒险 | 2005.7.21 | 7140日元 | 427 |
| 7位 上期 3 | PS2 | 胜利十一人·在线革命 | KONAMI | 体育游戏 | 2005.3.3 | 7329日元 | 408 |
| 8位 上期 5 | PS2 | 合金装备3·食蛇者 | KONAMI | 谍报动作 | 2004.11.16 | 7329日元 | 374 |
| 9位 NEW | PS2 | 零·刺青之声 | TECMO | 动作冒险 | 2005.7.28 | 7329日元 | 359 |
| 10位 上期 7 | PS2 | 战神 | SCEA | 动作冒险 | 2005.3.22 | 49.99美元 | 328 |
| 11位 上期 9 | GBA | 超级机器人大战OG2 | BANPRESTO | 模拟战略 | 2005.2.3 | 4800日元 | 275 |
| 12位 上期 8 | PS2 | 源氏 | SCE | 动作游戏 | 2005.6.30 | 7140日元 | 264 |
| 13位 上期 10 | PS2 | 实况世界足球·胜利十一人8 | KONAMI | 体育游戏 | 2004.8.5 | 7140日元 | 233 |
| 14位 上期 11 | PS2 | 勇者斗恶龙8 天空、大地、海洋与被诅咒的公主 | SQUARE·ENIX | 角色扮演 | 2004.11.27 | 9240日元 | 201 |
| 15位 上期 6 | PS2 | 骑龙者·封印之红 背德之黑 | SQUARE·ENIX | 动作角色扮演 | 2005.6.16 | 7140日元 | 176 |

由于最近发售了好几款素质都极高的游戏大作，直接导致本流行榜上的上榜游戏与名词都发生了较大称度的变化。头两位分别被第3次α与WE9夺得，由于两者在我国都有着相当数量的FANS，因此在票数上也相差不大。WE9可能是因为比第3次α后发售的缘故，票数的统计时间也就短了不少，不然其能取得的成绩应该还会更好。另外两款游戏，“战国BASARA”与“零”最新作也都有着不错的表现。

## 日本硬件双周销量统计




本期日本各游戏主机销量情况基本与上期持平，虽然在销量台数上多少有一定范围的浮动，但变化幅度均很小，而且各主机销量排名也与上期相同。去年年底NDS发售以后曾一度让人产生了一种GBA上不会再有什么大作的错觉，不过从发售表上看来下半年的不少优秀的GBA游戏对GBASP和GBA的销量仍然有不小的推动作用。

本期统计时间：2005.7.11－2005.7.24

# 美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN MONTHLY GAME RANKING 6月1日－6月30日

看来“马达加斯加”这款游戏不但在英国大受欢迎，在美国同样也获得了大量玩家们的喜爱。虽然与其在英国拿到第一的佳绩相比，这边的表现略有逊色，但是PS2和GBA两个版本同时上榜的成绩同样让人刮目，难怪负责发行本作的ACTIVISION营业收益与股票价格同时飙升，其负责人也是笑得合不拢嘴了。

| 排名 | 平台 | 游戏 | 厂商 | 发售日 | 类型 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | XBOX | 横行霸道·圣安德列斯 | Rockstar | 2005.6.6 | 动作冒险 | 49.99美元 |
| 2位 | GBA | 口袋妖怪·绿宝石 | 任天堂 | 2005.4.30 | 角色扮演 | 39.99美元 |
| 3位 | PS2 | 星球大战前传3·西斯的复仇 | LucasArts | 2005.5.4 | 动作游戏 | 49.99美元 |
| 4位 | PS2 | 荣誉勋章·欧陆强袭 | EA | 2005.6.6 | 第一人称射击 | 39.99美元 |
| 5位 | XBOX | 松鼠库克·战斗重生 | 微软 | 2005.6.21 | 动作冒险 | 49.99美元 |
| 6位 | PS2 | 乐高星球大战 | EIDOS | 2005.4.5 | 动作射击 | 39.99美元 |
| 7位 | PS2 | 马达加斯加 | ACTIVISION | 2005.5.23 | 动作游戏 | 39.99美元 |
| 8位 | GBA | 马达加斯加 | ACTIVISION | 2005.5.24 | 动作游戏 | 29.99美元 |
| 9位 | PS2 | 午夜俱乐部3·打击版 | TAKE2 INTERACTIVE | 2005.4.12 | 赛车游戏 | 49.99美元 |
| 10位 | PS2 | 毁灭全人类! | THQ | 2005.6.21 | 动作游戏 | 49.99美元 |

# 日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 7月11日－7月24日

这次的日本软件销量第一名被“实战力量棒球12”以33万份的销量当之无愧的夺得，本作初周销量为27.7万，比前作初周20.5万的销量再次有了明显的提高。不过这种棒球类游戏能够卖的这么火与日本人喜欢棒球是分不开的，如果将其放到我国发售，估计销量就会惨不忍睹了（即使考虑的是D版的销量……）。

| 排名 | 平台 | 游戏 | 厂商 | 类型 | 发售日 | 价格 | 销量 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1位 | PS2 | 实况力量棒球 | KONAMI | 体育竞技 | 2005.7.14 | 7329日元 | 338358 |
| 2位 | PS2 | 捉猴啦3 | SCEI | 动作冒险 | 2005.7.14 | 6090日元 | 122828 |
| 3位 | PS2 | 战国BASARA | CAPCOM | 动作游戏 | 2005.7.21 | 7140日元 | 89598 |
| 4位 | NDS | 头脑放松教室 | 任天堂 | 益智游戏 | 2005.6.30 | 2800日元 | 83896 |
| 5位 | PS2 | 实战帕青哥必胜法！鬼武者3 | SEGA | 桌面游戏 | 2005.7.14 | 3990日元 | 80413 |
| 6位 | GBA | 甲虫王者·通往最伟大的冠军之路 | SEGA | 角色扮演 | 2005.6.23 | 5040日元 | 60950 |
| 7位 | NDS | 火影忍者·火影RPG2 千鸟VS螺旋丸 | TOMY | 角色扮演 | 2005.7.14 | 5040日元 | 53369 |
| 8位 | GC | 超级马里奥运动场·奇迹棒球 | 任天堂 | 体育竞技 | 2005.7.21 | 5800日元 | 49681 |
| 9位 | PS2 | 高达·真实的奥德塞 失落的G传说 | BANDAI | 角色扮演 | 2005.6.30 | 7140日元 | 43434 |
| 10位 | NDS | 锻炼大脑的DS训练 | 任天堂 | 益智游戏 | 2005.5.19 | 2800日元 | 41362 |

■下期中国电玩榜奖品预告

死神魂笔袋 10名

圣斗士项链 5名

夏日遮阳帽 2名

火影束口包 3名

# 由金牌小组全力打造

在经历了去年年底DQ8、今年暑期的影之心3和格兰蒂亚3的冲击之后，让各位玩家津津乐道的以PS2为平台的RPG大作，还没有发售的已经屈指可数了。FFXII的发售日期已经推迟到2006年3月，在这期间大家还有什么可期待的呢？正当人们对这段空白时期无所适从的时候，为Square-Enix代工DQ8的新崛起RPG开发小组Level5宣布制作全新RPG《星际游侠》，在业界一经发表，即获得了相当高的评价。该游戏精美的人物造型、宏大的游戏场景和时尚的卡通渲染让我们这些玩家耳目一新。总得来说，虽然还没有玩到这部作品，许多玩家已经在跃跃欲试了。在创造了《暗云》、《黑暗编年史》和《勇者斗恶龙VIII》等一系列优秀作品并得到业内一致好评之后，Level5能不能再创辉煌呢？让我们大家拭目以待。

ローグギャラクシー ROGUE GALAXY™

| PS2 | 本刊译名：星际游侠 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | LEVEL5 | 2005年冬 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| 角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 审查中 |


←本作的世界观十分广阔，遍及整个银河系的许多星球。像这样庞大的热带风格的都市，在游戏中也只是冒险范围的很小一部分而已。

## LEVEL5，实力的象征。

说到Level5，大家首先想到的就是去年它为Square-Enix制作的《勇者斗恶龙VIII》。其实在那之前，Level5已经开发过《暗云》和《黑暗编年史》两部RPG游戏了。这两部游戏的素质也是很优秀的，只不过国内玩家接触得不是很多，所以直到去年为止Level5仍然只是个名不见经传的小公司而已。不过所谓不鸣则已，一鸣惊人，自从DQ8在全世界引起极大的反响之后，整个业界对这个公司也刮目相看。真是人算不如天算。对于这么优秀又名声在外的游戏，本刊自当在第一时间为大家奉上及时的报道。

## 每座城镇都要细心刻画


←具有中东风格小镇的中央集市。用帆布搭起的帐篷显示出当地特色。



←游戏中的战斗画面与其他的RPG游戏没有太大的区别。总的来说，本作的战斗风格和DQ8类似，实际上，这在以前是典型的FF式战斗。Square和Enix的合并使RPG的表现方式也合并了。结果Level5也受到了影响。

## 披寒冒暑 跨越天地 几经风雨 纵横星际


→这是游戏中沙漠的景色。大家在以前的预告片里想必也已经见识到了，这种风吹云起，大漠黄沙的氛围做得真是很到位啊！


→主人公一行在城镇中移动的画面。从这张图上看，移动的时候画面上不仅有男主角一人，其他队友的身影也看得一清二楚。


←杰斯塔等人来到一个似乎是洞窟的地方。前面好像有什么值得一看的东西。这应该是剧情的一部分吧，Level5在处理游戏过场动画时对镜头的把握做得很好。从这幅画面中，玩家将产生一种突如其来的压迫感。

## 更精彩的剧情动画

# 最新RPG登陆PS2

说到游戏的战斗，从目前得到的情报来看，基本上就是普通RPG的回合制。也许大家觉得这样的战斗太平常了，太没创意了，但是不要忘记，越是平常的东西就越难做到尽善尽美，一旦做好，将给大家带来不同的享受。这就和烧饭是一个道理，萝卜白菜经过仔细雕琢和精心炮制，也一样会成为不输给燕窝鱼翅的美味，就是嘴再刁的人也会无话可说的。

至于游戏的内涵方面，Level5的制作人表示要将本作开发成“集RPG大成的经典之作”。也就是说，这部《星际游侠》将吸收以前同类RPG的各种要素。虽然Level5在业界称不上什么老资格，但是从它原先几部作品的优秀表现来看，这部RPG还是很值得期待的。希望游戏的开发者能够兑现自己的诺言，拿出优秀的作品，不辜负广大玩家的希望。

## 吸收各名作精华 集RPG大成的王道之作

↓这前面是什么呢？既然游戏的世界那么广阔，要探索的东西一定不少。



↑在战斗中，每名角色的能力的特技是不一样的，希望能够看到合体技出现。实际上，RPG游戏的战斗模式已经显得过于单一了。真希望本作的战斗会有些新意。

↓游戏中的战斗是激烈的。各种属性的魔法攻击和特技攻击也将陆续登场。




## 精彩华丽的战斗画面





## 挑战主机建模机能，Level5自信满满胸有成竹！

说到游戏的移动系统，和以前传统的RPG又稍有不同。一般地，典型的RPG游戏大多把“移动背景”和“战斗背景”区分得很明显，而在《星际游侠》中，开发者的设想是“没有场景更换”。所谓“更换场景”，指得是在游戏中，把一个相对比较下的区域（如城市、洞窟）分割成若干更小的区域，主角从一个地方到另一个 地方需要切换视角，实际上这也是为了节省主机机能。但是在本作中，所有的固定场景都是一气呵成的，看上去更像一个真实的世界，而不是由许多个场景搭建起来的“摄影棚”。这就对主机的硬件机能以及游戏程序的编写提出了更高的要求。像这样结合了自由和追尾两个视点，对3D场景进行开发的技术，以前还没有完全系统的先例，（能和它一比的大概也只有DQ8和Bio4的建模了）以PS2现在的机能，能够做到场景描绘和读盘时间的统一吗？如果能够统一的话，在编程方面又需要做出什么新的突破呢？总之这次的制作，对Level5来说是绝对的考验！

# 银河中的海盗星际间的游侠

《星际游侠》中描述的世界是丰富多彩的。从欧洲山地风格的田园小镇，到撒哈拉沙漠一样的广袤荒原，从郁郁葱葱的东南亚式的热带雨林到阴森恐怖的神秘山谷，制作人给大家展示了一个广阔的宇宙。有的星球的风景和近现代的地球相似，有的则高度发达，有的还停留在原始社会。玩家们穿梭于不同的文明之间，肯定会有一种别样人生的感觉吧。



←游戏中的海盗船不但可以航海，更可以在天空飞行，甚至飞向宇宙。所以游戏的名字才叫《星际游侠》嘛！

## 跨越遥远空间



↑这位就是女主角琪莎拉。在午夜的海盗船甲板上，她正在深情地望着主人公杰斯塔。这二人的故事将是游戏的主线。值得期待哦！




## 穿梭于银河群星 展开宏大冒险篇章

←这位大叔似乎就是海盗船上的人了。作为前辈，应该给杰斯塔许多帮助的。这才是充满人情味的冒险啊。



## 日野晃博 HINO AKIHIRO

株式会社Level5 代表取缔役社长。原本在其他公司为PC和PS系主机游戏开发担任程序员职务，后来离职独立，成立了Level5。此后作为Level5的领头人，先后开发了《暗云》、《黑暗编年史》以及为Square-Enix代工开发的《勇者斗恶龙VIII》。如今已经是游戏界知名的独立开发人，成为近年崭露头角的新兴实力派人物。本刊这次向大家披露他近日接受记者采访的内容，以期借此一窥《星际游侠》的开发情况。



一虽然Level 5以前只开发过3部知名RPG游戏，但是它的开创者日野晃博在业界已经有多年工作经验了。这个当初的程序员能够独立开发游戏，除了他个人深厚的专业功底之外，对游戏的构思也是一个重要因素。




一虽然《星际游侠》的大部分要素继承了以前正统的RPG，但是人们更希望看到更多由Level 5开创的新点子。从Level代工DQ8取得的巨大成功来看，日野晃博的个人能力是相当出众的。这也是为什么在日本的游戏业从事编程的人员多如牛毛，而能够转型当制作人的却寥寥无几的原因。

# 百尺竿头，更进一步，日野和Level5将再创辉煌

### 温馨与厚重的融合

**记者■**以前您就说过，要开发一部“次世代RPG”，现在看来，情况终于明朗了啊。

**日野■**大家也一直盼着这一天的到来，真是让大家久等了（笑）。

**记者■**关于《星际游侠》的最新影像，我们都已经看到了。那壮大的场面，真有一种压倒的感觉啊。而卡通渲染风格也让人觉得蛮温馨的。

**日野■**在刚开始开发的时候，我们就考虑过，这部作品并不只是专门为游戏狂热者预备的，而应该是一部无论男女老幼，只要是想玩游戏的人都可以得到享受的游戏。尤其考虑到了女性玩家，和刚接触游戏的孩子们。这种“谁都可以玩”的“大众RPG”的构思就这样出来了。至于卡通渲染嘛，不止是游戏里的角色，只要是玩家们见到的人物和妖怪，基本上都采用了。这样一来也就使人有了一种更加广阔的感觉。其实我这也是受了宫崎骏动画的影响。

**记者■**游戏中角色的线条十分柔和，背景也显得十分细致，融合的效果真不错啊。

**日野■**实际上，卡通渲染的难点并不在于把人物、背景和怪物做成同一种效果。如果把它们都做成一样的话，那么厚重的压迫感就体现不出来了。但是如果把一切都按照真实感觉处理的话，最后的效果也不让人满意。所以最后我们采用了较真实背景与卡通渲染人物相结合的方法。在具体表现细节方面也进行了反复的调试。

**记者■**这么说来也就是取其平衡点，让观众们看了之后，能够感觉到动画片的温暖，以及世界观的厚重。就是这样吧。

**日野■**我们从制作《黑暗编年史》开始，就已经开始摸索这种方法，到了制作DQ8的时候就已经驾轻就熟了。在制作这部作品的时候，我们就想把它做成一部集动画风格与RPG世界观之大成的作品。

### 原比例的主人公和个性鲜明的伙伴

**记者■**在看过主要人物的设定之后，我觉得男主角杰斯塔的设计真是很不错啊。

**日野■**如果把他比作现实社会中的人，那么他就像一个刚进入社会，对大都市满怀憧憬的年轻人一样。所以我们采取了真实比例，让玩家在游戏的时候产生一种强烈的代入感。而且这也是一位典型的RPG主角型人物。在他的映衬之下，还是其他的角色更加个性鲜明一点。

**记者■**说起来，女主角琪莎拉的造型，也显得十分可爱呢。

**日野■**只要表现出那种平淡而可爱的感觉，这个女主角就算是塑造成功了。

**记者■**杰斯塔和琪莎拉的配音演员分别是玉木宏和上户彩，这可成了不少人谈论的话题。

**日野■**就我个人所见，上户彩和琪莎拉这个角色挺相似的。她（上户彩）具有那种平凡女生的可爱之处，说话的时候也十分随和，这种感觉就很不错。

**记者■**和这两位比较平凡的角色相比，塞格拉姆和露露卡这两个角色就显得很有个性了。

**日野■**是有个性过头了吧（笑）。不过，这两个人作为人类，还是说得过去的。今后再公布的伙伴有许多都不是人类了，他们的个性色彩会更加浓郁的。除了伙伴之外，像那个猫人提督，还有鱼面人等等，这些角色来自不同种族，所以游戏的气氛变得像童话一样，就连孩子们也可以开心地去玩。

**记者■**游戏的舞台设定为银河中各种各样不同的星球，这个舞台的比例真是好大啊。

**日野■**这个银河呢，还是有一点不一样的。这并不是科幻作品中描述的真空的宇宙，在本作的宇宙里，是有空气和风存在的。剧中人物们站在宇宙船的甲板上，他们的头发随风飘动，就是这么一幅景象。这在现实中是不可能存在的，本来这个游戏世界观的大前提就是一种假想而已。所以和科幻相比，本作更说得上是一部魔幻型的作品。这种念头在我脑中一经出现，就形成了画面。虽然我明白这是“不可能实现”的东西，但是作为游戏的世界观，应该是没什么问题的。

**记者■**据说游戏的场景都是一体的，那么在制作的时候，应该很辛苦吧？

**日野■**我本人就是程序员出身的，当然知道这项工作的难度有多高了（笑）。不过这一次我也想挑战一下自己的实力。我们就是想让玩家切身感受到一种全景式的场面。实际上，随着游戏的深入，世界逐渐显露在玩家面前，这种体验也是蛮新鲜的。

**记者■**战斗画面是什么样子的呢？

**日野■**战斗队伍是由3人构成的。随着故事的深入，伙伴的人选可以自行编辑。各位角色持有2种系统的武器，总共有16个不同的种类。除了手动操作之外，也可以下达指令，让AI自行操作。在BOSS战的时候，除了基本实力，还要考虑到一定程度的战略要素。大家要在游戏时采取不同的对策。

**记者■**还有，因为是Level 5 开发的游戏，许多人都希望有隐藏的剧情……

**日野■**这个嘛，本作中的隐藏要素可是很多的啊（笑）。从宏大的银河中的不同星球上捕捉的不同种类的动物，经过培养和交配，可以编成一支强大的队伍，参加大赛，等等等等。这些游戏要是投入起来，100个小时是不够用的。另外，在工厂的生产线里组装不同的产品，创造新发明等等。关于这些系统的情报，将在以后陆续发布。总之还是请大家多加期待，本作将在DQ 8 发售一周年的时候和大家见面。



# 琪莎拉

## 宇宙海盗船船长的女儿

本作的女主角，看起来是一个十分可爱乖巧的少女，实际上她是宇宙海盗德尔根格亚的女儿。虽然她表面看来十分端庄柔和，其实她的性格很像个男孩子。在荒凉阴森的沉船遗迹中也能够毫不畏惧地冒险。为她配音的演员是在日本演艺和广告界具有全国性人气的上户彩。



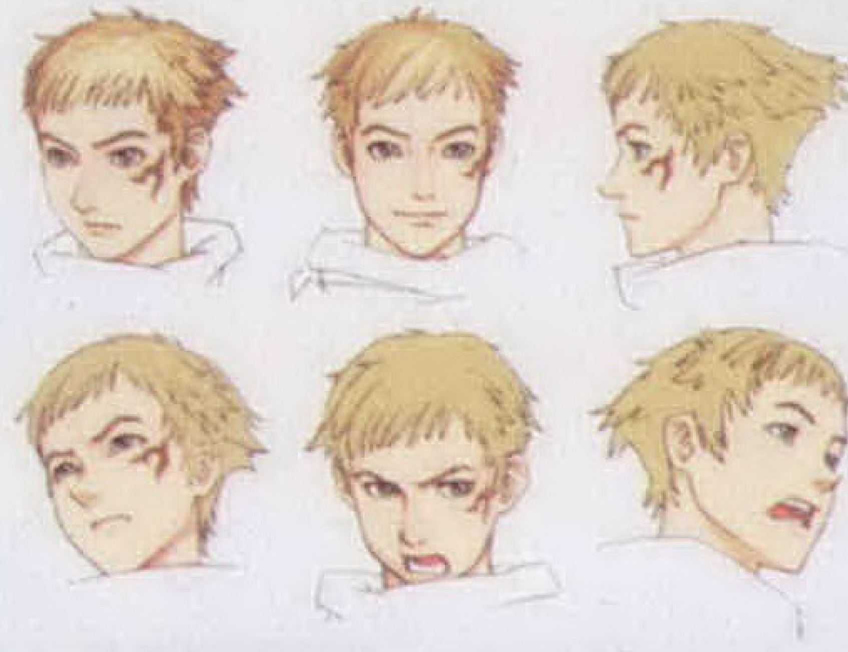
→从设定图上看，这位女主角的性格是很鲜明的。其实她除了性格坚定之外，也拥有女孩子的一面。女孩子的性格再像男生，也会有软弱的时候。



# 杰斯塔

## 梦想畅游银河的沙漠青年

本作的男主角。在沙漠行星“罗萨”长大的17岁青年。作为游戏的主人公，他拥有奋勇向前的精神和直率的性格。由于某起事件，被著名的银河海盗德尔根格亚收为部下。他的配音演员是目前在日本偶像剧中人气旺盛的演员玉木宏。



→杰斯塔是那种典型的主角型人物。年轻，热血，坚定，有闯劲，不过他脸上的那个纹章一样的伤疤是什么呢？



# 露露卡

## 布尔卡卡族最优秀的战士

在丛林行星“树雷卡”生活的部落——布尔卡卡族的女战士。从她锐利的目光中就可以感受到她不让须眉的实力，以及容易激动的性格。她以生为战士而感到荣耀，由于过去的某起事件，内心一直存留着严重的创伤。为她配音的演员是日本声优界里资力深厚的井上喜久子女士。



←她的面部表情比较冷淡，在愤怒的时候表现得十分强烈。以前她究竟受过什么样的伤害呢？



# 塞格拉姆

## 人称漆黑之狼的独眼男子

德尔根格亚部下海盗中的一人。由于性格的原因，总是和伙伴们闹别扭。但是和杰斯塔等人并肩作战时却表现很出色，行动的时候很冷静，有时也表现出热血的一面。他的配音演员是出言了许多影视作品，并且给许多海外电影配音的专业演员山路和弘。



←这位海盗大叔么……独眼，披肩发，单刀……怎么觉得他很像三国无双里的某位武将啊？！

□文责/龙马

# 弱肉强食的自然铁则 血盆大嘴下侥幸余生







↑几头迅猛龙对侵入它们领地的金刚吼叫，却无法阻挡其疯狂的冲击。

# 恐龙们肆虐的无人荒岛 每一步都是生死存亡





→霸王龙的森森白牙已近在咫尺，主角还在低头装弹，用小手枪能否保住自己的小命?!



# KING KONG

# 人与自然的斗争 在这里完全体现……

| PS2 | 本刊译名：金刚 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | UBI | 2005.12.14 | 49.99美元 | 记忆容量未定 |
| 动作冒险 | DVD-ROM | 美版 | 1人 | 审查中 |

曾于今年E3展上凭借超大魄力的镜头运用以及精致的游戏画面吸引了许多玩家的动作冒险类游戏“金刚”，官方最近又公布了不少关于本作的全新图片和资料，就让我们一起欣赏一下这些充满压迫感的画面，同时对游戏的系统做一个简要的浏览与回顾吧。

游戏的故事设定有点类似于“侏罗纪公园”，同样也是发生在一个偏僻的小岛之上。男主角杰克·德雷斯柯尔和他的另外两个同伴来到这个小岛上进行科学考察，他们刚登上这个貌似无人小岛的地方不久就遇到了一名人类女性，然而激动的双方连句话都还没来得及说就突然杀出一只体形硕大的猩猩将女主角（？）劫走，于是乎在众多故事、电影以及游戏剧本中最经典的“英雄救美”再次于本作中上演……

本作采用的是双主角制，其中之一自然就是我们的男主角杰克，不过另外一位主角则不是被俘的“公主”，而是作为“恐怖分子”这一角色登场的大猩猩“金刚”。在游戏中，当进行的是男主角的剧情时，采用的是第一人称视点，玩家需要得到各种武器来对付岛上凶猛的恐龙。而扮演金刚时采用的则是普通动作游戏那种第三人称视点，凭借自己超强壮的身体直接与霸王龙等敌人对抗！



**彼得·杰克逊(Peter Jackson)**

**生日：** 1961年10月31日

**出生地：** 新西兰惠灵顿

**妻子：** 弗朗西丝·沃尔什

**主要作品：**《群尸玩过界》、《罪孽天使》、《恐怖幽灵》、《指环王》三步曲

**获奖情况：**

2002年获第74届奥斯卡奖最佳改编剧本提名

2002年获第74届奥斯卡奖最佳导演提名

2002年获第74届奥斯卡奖最佳影片提名

2002年获英国学院电影最佳导演奖

2002年获英国学院电影最佳电影奖

“金刚”这款游戏是由同名电影改编而成的游戏，并且将于今年12月14日电影的首映日同步发售游戏。而负责这部电影导演工作、同时也负责游戏导演与兼职等工作的正是凭借魔幻电影大作《指环王》三部曲一举成名的新西兰著名导演彼得·杰克逊。“金刚”这款电影对彼得而言，其实是翻拍作品，该片的第一版早在1933年就以黑白电影的形式推出，并一举奠定了其在好莱坞科幻电影霸主的地位。之后推出的续集《金刚之子》以及76年的彩色电影版都根本无法当年的颠峰，可以说这次彼得的翻拍，是一项相当有挑战性的工作。

与《指环王》的架构相类似，这次彼得除了翻拍《金刚》第一作之外，还将陆续推出两部续集，从而将《金刚》构筑成与《指环王》一样的三部曲。《金刚三部曲》只是彼得·杰克逊对自己的一种调侃，也是影迷们恋《指环王三部曲》情结的一个美丽的梦，不过，这部电影成功后或许真的会带来一个系列套餐也说不定。

# 震撼人心的超魄力怪物对决!

这次在同等条件下与各种恐龙进行肉体对抗，相信无论是从视觉冲击还是场面气氛的烘托上都将会有大幅的进化！就让我们感受一下左图中金刚VS霸王龙那充满着几乎让人呼吸不能的压迫感的剧斗吧！

**1.** 首先映入眼帘的是金刚占据了大半个屏幕的巨型身影，原本看似一片祥和的场景中突然钻出这样一位“怪兽”，瞬间便充斥于玩家眼中的超大个金刚形象绝对会给玩家留下足够的视觉冲击感，壮硕的躯体、昂首向天的表情以及胸口几处类似伤痕的裂纹无不透露出金刚的超强实力！

**2.** 两个在岛上都拥有绝对生杀大全的霸者在森林边缘不期而遇！“一山不能容二虎”的理念注定了两者接下来必将发生一场你死我活的生死搏斗，而最终的结果，只允许有一位生还者。

**3.** 难道霸王龙先让其“小弟”迅猛龙上场？擅长群战的迅猛龙显然远不是金刚的对手，趴在背上那只迅猛龙也似乎完全没有被金刚放在眼里，谁也无法挡住金刚的强力猛冲。

**4.** 两强终于相对，一方的武器就是自己强悍无比的拳头，另一方的武器则是血淋淋的尖牙利齿，谁生谁死？！

**5.** 搏斗的结局已经显而易见，被金刚铁钳般的上肢紧箍住脖子的霸王龙已经动弹不得，而金刚猛然插进霸王龙上颚的另一只上肢则预示了后者即将遭遇的面临结局……

**6.** 眼前是狂暴的金刚正在肆虐，难道我们的藏身之所已被发现？战、还是逃？



老版本集科幻、惊悚、爱情、历险和特技等元素于一身，而新作的特技由负责《指环王三部曲》的WETA数码公司负责，进行电脑特技。身兼监制、导演及编剧的杰克逊，召集《指环王三部曲》中包括摄影师、剪接师、美术指导和服装在内幕后班底，一同打造这部诗史巨作！

彼得·杰克逊的号召力是毋庸置疑的，除了强大的幕后班底外，这部影片还汇集了《午夜凶铃》美国版的女主角纳奥米·沃兹、奥斯卡影帝阿德里安·布罗迪、好莱坞笑星杰克·布莱克及《比利·艾略特》童星杰米·比尔主演。金刚则由《指环王》中饰演电脑特技角色咕噜的替身安迪·瑟金斯提供现场及电脑制作的参考演出。片中奥米·沃兹出演美丽的小偷，阿德里安·布罗迪扮演花言巧语的剧作家杰克，杰克·布莱克扮演有强迫性格的电影导演卡尔。为了演活金刚的动作，安迪·瑟金斯不惜花上几个星期在伦敦动物园和卢旺达高原观察猩猩的动态及行为。作为补偿，杰克逊让他在片中出演厨师鲁比。



□文责/北斗

# 在世界杯前夕享受足球盛宴




↑以选手的主观视点来进行足球赛，虽然不会像超级自由人那样以主视角进行游戏，但这个视角所展现出来的效果似乎要更好一点，真是期待啊。

## Love FOOTBALL

本作最大的特点就是以选手的主观视角来表现足球比赛，很像NAMCO上世纪末期在街机和PS上曾推出过的那款“超级自由人”。“超级自由人”系列与别的足球游戏最大区别就在于让玩家去操纵其中的一名球员，以单个球员的视点去参与比赛，其他的队员由电脑控制，玩家仅可对队友下达一些比较宏观的命令而不能进行细致的操作。最早这个游戏出现在街机上，后来登陆PS，当时只能操纵单个选手的足球游戏还是让人觉得非常新鲜的，相信玩过那个游戏的人一看到LOVE FOOTBALL的创意就会想起NAMCO多年前的这款作品。

| XB360 | 本刊译名：LOVE FOOTBALL | | | |
|---|---|---|---|---|
| | NAMCO | 2006年预定 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| 体育竞技 | DVD-ROM | 日版 | 人数未定 | 全年龄 |

## 新世代主机的足球游戏

正如大家所想，在“Xbox Summit 2005”的展会上，NAMCO承认这将是一款继承了以前关于“选手视点”创意的作品，本作还特别强调将强化场上各选手的“五感”，让玩家能够充分感受到场上球员的感觉，配合Xbox360超级强悍的画面表现效果，相信可以创造出一个非常完美的身临其境的效果，感觉好像玩家自己就真的在球场上征战。当然如果游戏的效果真如预期这么好的话，那这款游戏将对玩家的足球理念有相当的要求，玩家必须对足球有一定的理解，否则有可能会无法完全体会游戏的乐趣。



←足球是集体的运动！玩家操纵的队员就算是国际巨星也不能独自奋功，必须要尽到自己所处位置的职责，还要通过自己的跑位来与队友配合完成一次次的攻击，如此才能打出漂亮的比赛战胜对手。

## 新派足球游戏的衣钵传人






←超级自由人系列以前是可以利用画面分割进行双人的合作与对战的，不知本作将如何来实现双人合作的情景呢？不过玩家如果不能对什么位置有什么样的要求有一定的了解的话，可能玩起来会比较费劲。

## 回到之前的发布会上再来回顾一下！

时间回到“Xbox Summit 2005”展会上，出场代表常务执行役员原口洋一在展会上宣布：“我们将把我们之前在其他平台上的成功经验带给360”并带来了4个作品。虽然最引人注意的还是R6，但现场只有静止图像演示，所以公布了画面的LOVE FOOTBALL反而给与会人员留下了深刻的印象。当时展示的流畅画面和强烈ROCK曲风的BGM让人印象非常深刻。作品很明显有实验成分，但相信XB360会带给我们一种全新的运动感觉。虽然发售日还未确定，但作品很有可能想搭一下明年世界杯的顺风车，于明年世界杯即将拉开战幕的时候发售。



←NAMCO的出场代表常务执行役员原口洋一在展会上发言，本作正是四款公布作品之一。



□文责/无无

# 室町没落天下乱！之豪再推忍者澜！

擅长开发忍者和日本武士游戏的SPIKE和ACQUIRE宣布即将推出一个全新的忍者游戏系列《忍道》，而《忍道戒》则是这一系列的开山之作。SPIKE公司制作的《侍道》为大家展现出武士的真实生活，而ACQUIRE开发的《天诛》更是家喻户晓的人气忍者游戏，这两个公司都对日本的历史文化有很深入独到的见解，制作实力更是不容轻视，两强联手制作的本款游戏相信一定不会让玩家失望。本作中玩家既可以像真正的忍者一样诡秘行动，也可以像剑豪一样用武力来征服敌人，游戏的主人公鸦之豪就是一名全能型人才，飞檐走壁、百步穿杨等忍术自不在话下，还擅长以肉体为武器的体术。此外据说本作还将推出PSP版，并且可以与PS2版联动。



↑游戏画面将古代日本完美再现，无论是建筑还是人物，甚至是散落的衣物都渗透出古典的日式之美。









←游戏中忍术多种多样，玩家必须熟悉每种忍术的性能才能顺利过关，画面中主人公竟然能利用可爱的小猫发动忍术！



## 美女与女忍的神秘面纱

目前厂商还公布了女性角色的登场画面，不知图中身着华丽服装的女子与轻盈起舞的女忍者之间有无关联，更不知她们与主人公鸦之豪是敌是友。





故事发生在日本室町幕府足利家族势力衰微的混乱年代，“以下克上”的风气风行全国，各地的诸侯国纷纷独立称霸各自为王，因而当时的日本到处都是战火纷飞。此时一条家属下的小国“宇多高”一直在忍者名门“飞鸟忍者”的庇护下得以苟延残喘，可惜的是乱世无桃源，身为小国“宇多高”守护神的“飞鸟忍者”竟然被灭门，元凶却非常神秘，没有留下丝毫的蛛丝马迹。如此一来，对宇多高垂涎已久但忌惮飞鸟忍者而不敢轻举妄动的诸侯国纷纷蠢蠢欲动，并先派出了下属的忍者势力准备行动。流浪的黑衣忍者鸦之豪在这时路经此处，由于不凡的身手立刻被卷入战斗中，并成为争夺的焦点。在这混乱的时代里，只有强者才能生存，只有强者才能拯救被压迫的弱小！

SHINOBIDO IMASHIME 忍道

| PS2 | 本刊译名：忍道 戒 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 忍术动作 | SPIKE | 2005年秋 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 15以上 |

□文责/雪飞

# 纪念传说系列诞生十周年

TALES OF THE ABYSS®
テイルズ オブ ジ アビス




从1995年开始至今，传说系列已经经历了10年风雨，为了表示纪念，NAMCO于8月1日公布制作这部作品。该作品的制作小组将采用前作大受好评的3D表现方法，活用战斗系统，将制作出这部比以往作品更有游戏性的"深渊传说"。本作的人物设计仍由藤岛康介担当，采用该系列的最初设定的人物身高，加之个性洋溢的魅力主人公，一定会令玩家深深感动，地图也依然会给玩家带来该系列传统的温暖感觉。

人气角色扮演游戏，传说系列中的最新成员，希望这部作品能用自己的实力为传说家族带回昔日的辉煌！

| PS2 | 本刊译名：深渊传说 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | NAMCO | 未定 | 价格未定 | 记忆容量未定 |
| 角色扮演 | DVD-ROM | 日版 | 人数未定 | 审查中 |

我可不跟小气盗贼一起

**鲁库**

自从儿时被敌国诱拐以来，为了便于保护一直被关在家中生活。被诱拐虽然没留下什么不快回忆，但是因为一直封闭生活，完全不知生存的辛苦。

看来你我之间定会发生什么

**娣亚**

掌管预言的罗莱拉教团的教团兵。懂事之前就父母双亡，从小就被作为士兵培养，平时寡言少语，给人以冷酷的感觉，但其实并非如此。

## 保留系列温馨感 演绎新传说

←进化为3D的地图场景，但是并不失传说之味，看着细致精美的游戏画面，感叹十年风雨传说系列的成长，同时不由得怀念起当年传说初登场时的美好回忆。




←擅长剑技的鲁库与使用第七音素的娣亚两人共同旅行，不知前方等待二人的是什么样的试练！图中娣亚将杀人解释为剥夺掉对手存在的可能性，也不知不通世事的鲁库能否理解！

## 第七音素、星之记忆 关系星球存亡



↑尽管街道上见不到往来的行人，但城市依然在阳光照射下金碧辉煌，使人感觉不到丝毫沉闷与压抑。



←生活在富豪之家的主人公的首次旅行，图中的场景画面设计巧妙，淡淡的烟雾将远景与近景明显区分，天空中射下的一缕阳光更为人口稀少的城市平添一丝生气。

故事的起因发生在2000年前的世界，由于当时发现了"第七音素"，使得人们可以确认世界上存在着"星之记忆"，其中记载了从行星诞生到未来行星毁灭的全部记忆。围绕着"星之记忆"，行星奥鲁兰多揭开了战乱时代的序幕。历经战乱的大地日渐荒芜，甚至产生出巨毒的瘴气。人们按照读取了星之记忆的音律士预言的指示，为了避免行星的灭亡，将瘴气封印在大地的深处。

# 在剑与魔法的世界中探察行星的秘密



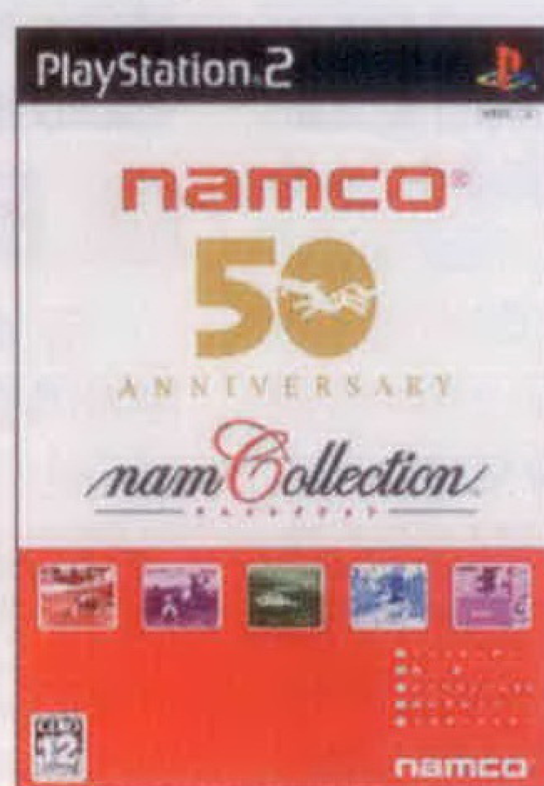
□文责/雪飞

# namco®



# 南梦宫五十大寿

## NAMCO用游戏总结了自己的五十年
## 也总结了一个大时代




1984年，NAMCO诞生了自己历史上第一款销量达百万的游戏软件，这一记录，成为了其命中注定向家用游戏事业发展的重要转折，也真正成就了事业的辉煌。光阴恍然而逝，转眼五十载。对于1955年建社的NAMCO来说，“五十载”意味着辉煌的过去，也象征着未来的新生。对于这间让一代玩家魂牵梦系的游戏老铺，在即将与万岱合并成立“NAMCO BANDAI Holdings Inc”的前夕，一张标志着一个大时代的游戏出现在一群从铁拳山背上摸爬滚打而来的“孩子”面前，对于他（她）们无疑这是最好的纪念。

NAMCO是这个大时代的代表，为这个时代开创并确立了潮流的方向。同时，NAMCO也是技术的代名词，他总是可以通过自己不断探寻的创意，在不景气的市场背景下结出丰硕的果实。当傲立于技术革命的风口浪尖之时，NAMCO表现得像一个天真的孩子,轻松找出自己的方式解决问题。无论是在什么时代，他都以过人的卓绝适应力坚守着自己的信念，直到成功。

其实，NAMCO与NINTENDO有很多相似的地方，包括他们对事物的执着以及对游戏的理解，只不过NAMCO在技术方面表现得更硬朗、更直接一些，或许这就是作为软件商所需要去适应不同平台而作出的姿态。但骨子里的NAMCO，仍旧是匹不改初衷的木马。在游戏界几度沉浮的暗流间实现着自己的价值，也因此他的“五十大寿”，显得更加有意义，更加值得我们为之喝彩。

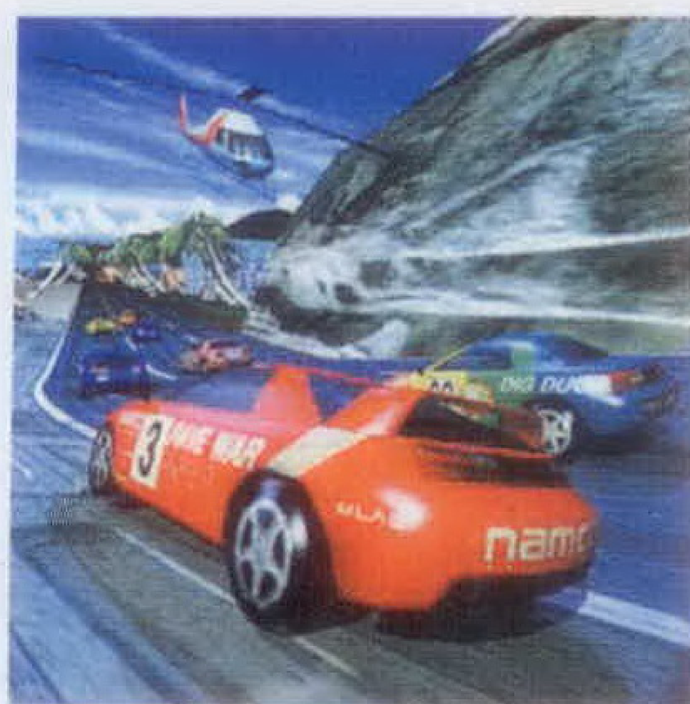
□文责/龙马、猴子、北斗



# 速度与激情「RIDGE RACER」

"一个很男人的公司，做的一款很男人的游戏。"如果要我来评价RIDGE RACER系列，我只能如此评价。一个已经超越了游戏范畴的卖点与能够激发男性最大激情的项目，此两点的结合是那么的完美，当一个男人愿意将梦想与游戏结合的时候，RIDGE RACER一定是他最好的选择。在那里所体会到的极度快感，是真实驾驶绝对体会不到的……

## 冲刺在最前端



作为本次回顾的开篇GAME，对于整个会社来说，一定是有着标志与纪念意义的。至今为止，在NAMCO支持的所有平台上，首发软件阵营中一定会有RIDGE RACER系列的身影，并且不单单在家用平台上，在NAMCO非常关注的街机平台上，RR系列仍然充当着NAMCO软件先锋的角色。这是对本系列综合素质与表现能力的信任，更说明了RR系列在市场中的冲刺地位。在赛车疾弛的同时，NAMCO会社过人的软件先发能力体现无余，仔细回想山脊赛车系列所表现出的激情与突破精神，哪一点都映照出了NAMCO会社的独特风格。这个充满激情与速度质感的硬派系列，从初代开始，我们就能感受到它在有限的技术条件下所表现出的最大能量。也许，在平面静止的截取画面中，他是略显粗糙的。但在钢铁发动的瞬间，每一个操作者定是和我的感受一样：真的，太爽快了。

## 山脊的精神

本次回顾收录的，为1994年12月3日发卖的PS版本RIDGE RACER，即山脊系列的首作。重回当年的技术平台上，以苛刻的眼光来看，画面仍然不能说是很完善的。充斥的贴图缺失与过于暴露的边缘锯齿让我们再次接触竟然有些不适应。但当我们真正将游戏进行后发现，RR的精神从初代开始就完全的体现出来了，那就是满点的速度感。在这么简陋的画面构成下，竟然利用环境的逆差与画面辅助构成，带给我们如此强烈的速度感，无论在飘移或是直道中的疾突爆走，那种被夸张了的急速令每个投入其中的玩家兴奋不已。也许，作为投入PS平台的硬件摸索，画面只能如此，但却在小组的惊人创造力下，带给了我们太多突破画面表象的财富。如果两位玩家在今天继续本次回顾中的RR进行竞速的话，你们一定会忘记了画面而被这钢铁的碰撞，极限速度下的比拼所吸引，这,就是"山脊精神"。




## 钢铁与柔情

在系列多年的发展过程中，由于硬件技术的不断进步，山脊赛车不断的在作品革命中进行着速度感的诠释。而玩家在速度和赛车的驾御中得到满点的爽快之余，我们发现了山脊系列的另一个突破。相对于真实赛车存在的赛车女郎来说，山脊中创造的品牌代言是那么的具有魅力，让我们这些热血的雄性本色被一丝柔情所软化。直到永濑丽子的出现，我才真正的明白为什么赛车必须要有美女配，只因为刚强中一定要有柔情。（相信广大山脊爱好者一定都曾经被山脊赛车4中的倩影所倾倒。）



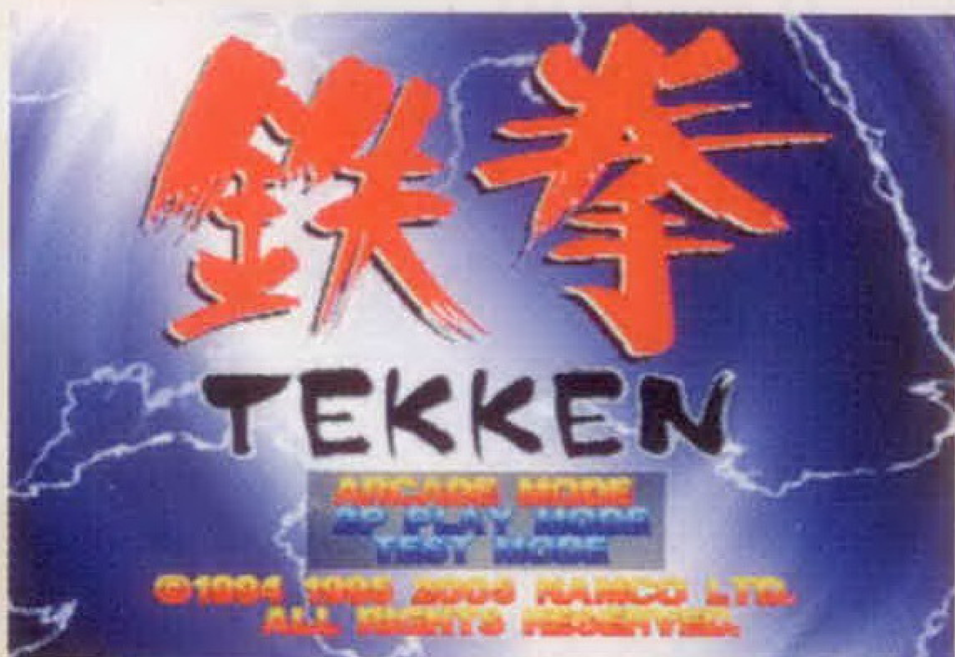
我佩服NAMCO的突破智慧，与对男性心理的细致剖析。除山脊之外，难见高岚，我期待着山脊系列与NAMCO共同疾弛的同时，更等待着另一发柔情来将我感动。次世代家用平台即将到来，而我一直等待着NAMCO和我们的这次约会，让我们次世代平台再见。



# 野望中衍生的辉煌「TEKKEN」

世间一切具有挑战精神的名作，都跟随着作者有着突出且明显个人风格。而TEKKEN的诞生也自然如此，但却又小有不同："虽为挑战之作，但却独为神作，且在自身独一无二的风格上，延续着一代又一代经典。"出现这样的现象决不是偶然，只要观看了初代的TEKKEN,我们只有对TEKKEN小组的创意与拓新精神投以满点的崇敬之情。在当时那个年代,能有这样的创新,绝对是格斗GAME史上的奇迹。(本次回顾中收录为95年3月31日发售的PS移植版)

## 横空出世的救市英雄




↑初代铁拳的开场画面不免有些简陋，却也简单明了，令人一目了然。

在我们记忆中的NAMCO，不单单是一个支持家用平台的优秀软件商，更是一个有着资深街机运营历史及雄厚的街机软硬件开发能力的硬派厂商。可以说,在街机领域能与其并肩的公司也只有一个SEGA而已。不过,时间后退到93年下半年，却是NAMCO在街机市场极度萎缩的危险时期,以当时NAMCO在硬件推展与软件更新速度上来说，出现市场支持的急速滑坡是非常让人意外的情况,而这突发的市场危机产生的原因只有一个:SEGA公司的VR战士正式推出……。

如果以当时的世人眼光来预测这款浑身都是方块构成的怪异格斗，怕是怎么也想象不到操作之后的打击感觉是如此的真实，并将3D武斗的段择比较清晰地体现了出来，更伟大的是,它创立了3DFIGHTINGGAME的格式，格斗GAME正式分化为3D与2D两个类型。而后众多玩家投身于SEGA的本款作品中不能自拔，引起的风潮令NAMCO的众多主题公园面临了突发的危机。市场的挤压，作品定位的落后已经让NAMCO不得不奋力反击以达到持续平衡竞争的最终目的。来年，在小组的出色创意与精密研发下，TEKKEN诞生。而让业界及玩家惊叹的是，同为3DFIGHTING类型的TEKKEN,竟然没有一点模仿VF的痕迹，确切的说,是另一种极致的完美体现……

## 另一种极致

这里必须要说明一下当时的VR战士，质朴的风格与段择的武斗是其主要的定位风格，在写实的世界观与格斗流派表现上，达到了一定的高度。由于是段择为主，所以天才制作人铃木裕很巧妙地设计为按键防御，这样更加适合了连锁目押击打为辅，段择为主的主导风格，可以说，完全背离了传统2D格斗的模式，一点点的借鉴都没有，为完全的革命性创新作品，在画面表现上，初代的VR战士为全PLG填充，所以每个角色的美术表现还很基础，方块人对方块人的对战一时成为笑谈，但总体上来说，由于风格很质朴，所以这样的画面表现风格还是与整体相和谐的。了解了对手之后，我们来审视TEKKEN创造的奇迹。首先，在那个年代的玩家第一次接触TEKKEN的感觉就是，整体美术表现很不错，人物很圆滑啊，这全部是CG立体渲染的优秀表现所达到的成就，以现在的眼光来看，1代TEKKEN的画面表现力确实大大超过了1代的VF，加上其超现实的世界关与喧哗的受创打击特效，一个充满爆破张力，激斗演武的3D格斗作品出现在我们面前。游戏内质来说,由于以连锁目押，先读攻击，持续压制为主体，段择为辅，所以在主操作界面延续了2D格斗的




↑在初代，便已经确立了王道的位置，一八的强大判定与霸道的直线强打能力尽显！！

防御方式，即后为上中段防御，1（PC小键盘8方向定位）方向为下段防御与躲避上段。这样的操作系统不单单与TEKKEN多段连锁的打击风格所吻合，更使很多原来的2D格斗爱好者不用过多的熟悉系统，直接就可以参与其中，进行痛快的试合。不能不佩服小组的市场拓展眼光与作品技术层次的结合，TEKKEN的成功从这点上来看，已经是具备必然性了。作品的角色塑造与作品整体的超现实风格完全统一，很多格斗流派与角色塑造（如钢JACKY，三岛流空手等等）都是不存在现实原型的，但却正是因为这点，给小组对于格斗风格塑造提供了更大的创作空间，那些被夸张塑造，充满视觉冲击力的格斗武技，便是这样的基础下诞生的产物。一个总体风格充满喧哗，而操作截面却温和传统的新形态3D作品就这样被整合成型，现在反观VF与TK初代的定位，竟在画面表现与操作系统定位方向上完全相反，这在后来的系列作品中，两系列虽然在可借鉴的亮点上都有所借鉴，但在竞争初期TEKKEN显然争取到了3D格斗世界中的另外一半……我们不知道这一半是明或暗，但心存将失去的，重新夺回来的野望，NAMCO做到了。而更要说明的是，在95年3月推出的TEKKEN PS版本移植作，更作为PS平台的先头软件，取得了开创性的销售成绩。




## 神作的内涵

在一个架空的世界观中，制作人将作品的标志设计得非常到位，那就是三岛家族，其中一八的塑造更是亮点之中的亮点。在初代中，竟然已经将快速的上段连携与中段的至强风神拳与下段K系骚扰做的非常完善，一个以古武术为基本，快速空手与我流杀法的性格角色被塑造的有血有肉，突出的性格通过张扬的武道表现的淋漓尽致，而TEKKEN中的角色个性渲染的其实都非常到位，无论是打击大两择的保罗，JACKY等人或是闪袭固压为主的吉光，NINA，以至于力量择投系的豹王都给人以强大的操作与视觉冲击，让人一经操作就印象深刻，且沉浸在突出的击打爽快中。张扬的角色塑造与流畅爽快的连锁打击，结合有利甚至击倒之后地狱压制，成为了TEKKEN的独特内涵，而这样的风格一直延续到后续作品中，成为了TEKKEN的永恒标志。已经接触过系列最新作TEKKEN5的玩家，看到本次回顾中的初代身影，一定会深有感触，不由自主的产生共鸣。




↑重量级的对抗，不要小看两位重量级的能力，初代中两位角色的单发判定与威力都非常强大。

## 系列中的亮点

一代的一炮而红，让TEKKEN成为了NAMCO的软件支柱之一，而在铁拳时新推进的过程中，二代作风与一代延续相承。而三代与三代的外传型作品TEKKENTT却起到了重大的革命作用。在三代的系统中我们第一次见到了横向移动，一款真正的3D架构终于达成。而在整个操作系统中，浮空击打判定的重新确定与地面追打判定的革新让爽快感上升了何止一个层次。三代将TEKKEN的打击风格与节奏感觉进行了重新确定，让TEKKEN在操作与平面视觉表现上有了质的提升。以至于很多稍晚接触TEKKEN而深深投入至今的玩家中，相当多数量都是从三代开始接触铁拳的。而TT在三代总体架构的基础上，不单在画面素质上有所提升，更在对战模式上进行了革新，加入了双人队伍系统，由于TT为外传型作品，可选用角色本来就很丰富，所以就形成了对战中的各色角色搭配与战术配合，让对战的不确定性大大加强，很多玩家在开局非常占优的情况下，被对手角色更换攻击命中，随后逆转的情况层出不穷。在五代都已经推出很长时间的今天，依旧能看到很多朋友对战TEKKENTT，可想而知本作的素质之高。而之后推出的四代确实让TEKKEN系滑划近了低谷，虽然在画面表现上已经让人无法挑剔，却在系统革新方面做的过于革命，让很多之前投入多年的老玩家无从下手，而更关键的是，人物平衡性下降到让人无法接受的地步，可以说，风间仁在本作中是不可战胜的，超强的判定与主力技巧的不被确定让A级角色都很难将其击败。令人欣慰的是，TEKKEN4时代的玩家流失在五代的推广过程中又被重新争取了回来。我们正在进行着的TK5，已经将TEKKEN的喧哗与技击的爽快发挥到了顶点，面对这样优秀的作品，我对TEKKEN的未来充满信心。

## 铁拳力道依旧

作为3D格斗的旗帜类作品，TEKKEN已经陪伴我们度过了将近十一个年头，一款格斗竞技游戏有着这样长的发展路程，这与其持续的人气有着直接的联系。甚至很多人提及NAMCO直接想到的，就是铁拳，可见其号召力之浩荡。在多年的TEKKEN发展历程中，经历了TEKKEN TT的辉煌，也曾经在四代中沉沦迷茫，而当TEKKEN系列在2005年推出了在技术上和观念上都进行系统革新系列的最新作TK5时，我们看到了系列作品中最高水平的演出，无论在操作感与表现能力上，TK5已经将喧哗演武，致死压制发挥到了无以附加的地步，人物美术表现力与细节刻画在机能大幅提升的前提下有了质的飞跃，而重新回归的爽快感让我们所有铁匠欲罢不能，从街机玩家群的数量与家用机TK的众多玩家群就可以看出，TK5已经迷倒了众多格斗爱好者。作为一个跨时代的格斗巨作，铁拳已经成为了里程碑一样的存在，更在3D格斗类型的发展过程中起到了革命性的推动作用，在TK5即将推出第二个版本TK5.1的前夕，我们重温旧梦，并期待着TEKKEN的下一次革命，而铁拳的力道，是谁都不能小看的。次世代下转生的TEKKEN，会给我们带来更大的惊讶与惊喜，这点，我毫不怀疑。



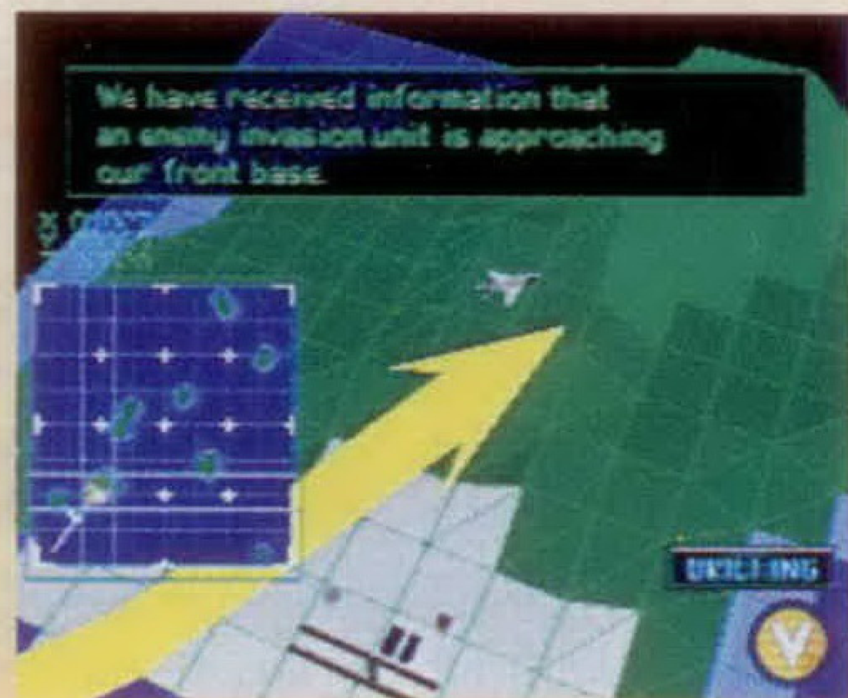

# 搏击长空，再铸王牌「皇牌空战2」

Namco 公司在PlayStation 平台上出的飞行模拟游戏第二作，依然是座舱和追尾视角，以及现实世界中给人一种追求真实飞行的感觉，实际上和真实飞行的差距依然很大。皇牌系列原本是移植自街机的，操作感基本上可以说不错，画面在当时来说也是很漂亮的。如今AC系列已经出到了第五代，玩家们在满足于PS2上精美的画面和动人的情节之余，有没有想到这一空战名作系列当时是什么样子呢？

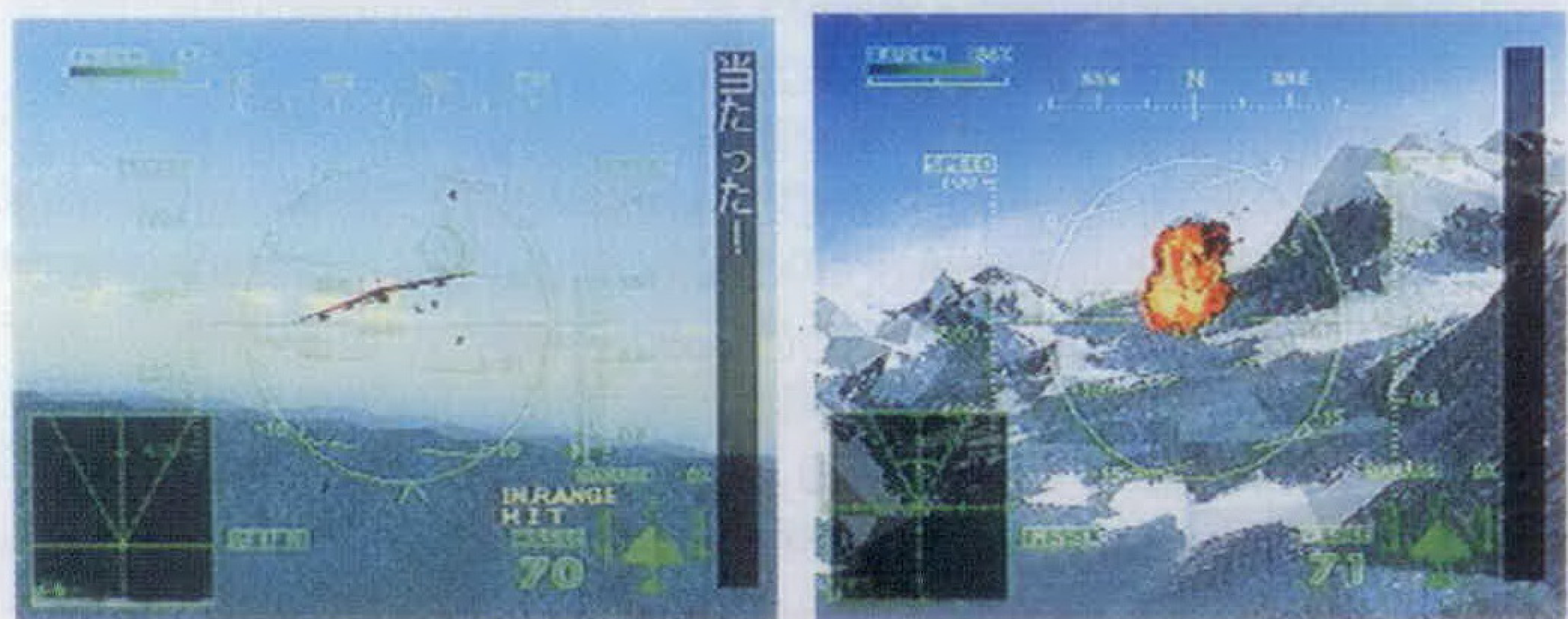
## 打破2D射击独霸业界的局面

在笔者印象中，像这样的模拟飞行游戏在FC时代就已经有了（如早期的红巾特攻队和TOPGUN等作品）。而到了16位机时代，除了任天堂用FX芯片开发的3D版星际火狐之外，在SFC和MD上基本就只有一些操作感不佳的美版座舱模拟游戏了。一直到32位机时代的前期，飞行射击游戏的玩家们大多在玩纵版飞机游戏，在频繁的弹幕中穿梭，用体积比自己飞机大出N倍的武器，以接近核武器的威力进行着毁灭世界的游戏。如果把那些游戏要素拿到座舱游戏里的话，那是无论如何也不能采用的。当然了，笔者在这里的意思并非贬低这些射击游戏。2D射击在火爆和爽快的感觉上把握得是很好的。但是2D射击与3D射击在开发理念上就存在着差异，这里就不多言了。










## 家用机多边形座舱游戏的冲击之作

正在当时家用机上座舱飞行游戏乏善可陈的时候，由Namco开发的皇牌系列起到了“一石激起千层浪”的作用。许多玩家在玩到皇牌之后才恍然大悟：原来真正的飞行射击游戏是这样的(实际上远不止这样)。许多年轻人搏击蓝天的梦想在这款游戏中得以实现，游戏中生动翔实的战机资料也使各位军事迷们狂赞不已。受当时一些电影大片如《独立日》以及经典老片《壮志凌云》的影响，座舱游戏在全世界异常火爆。原先只在PC上风行的模拟飞行游戏也终于在家用机上开花结果了。

## Namco官方对Ace Combat 2 的评价




**★画面质量得到大幅度提升**

本作在最大限度上活用了（当时）PS主机的机能。无论是在云海中穿梭的感觉，还是俯瞰地面景色的时候，都让人产生一种逼真的模拟感。

**★任务数量增加**

前作中大约有17种不同的任务，这次的任务数则在30种以上。包括空中、对地、峡谷等不同飞行状况，在识别、地形、时限、导弹追击方面也做了大量的修改。此外起飞和着陆的难度比以前都高了。

**★机体种类增加**

除了前作中可以使用的16种机体外，更追加了多种新机体。机体在移动、外观、精度方面都有所提升，还有紧张刺激的Dogfight模式。随着游戏的进行，将会出现以前没有见过的隐藏机体，绝对令军事爱好者心动不已。

**★剧本进一步充实**

本作的剧本存在着分支点，在完成了各关隐藏的任务之后，可以打开新的隐藏剧情。游戏的结局也会变得丰富多彩。

以上是Namco官方在皇牌空战2发售时宣传的内容。现在看来，虽然有一些地方不够客观，但是大致上还是比较到位地介绍了这款新兴座舱游戏。

## 最初的操作感其实很像赛车游戏

Namco开发的3D游戏一向有画面精美、操作感一流的特征。无论是铁拳还是RR系列均是如此。而皇牌系列是Namco首次开发3D模拟飞行游戏，在操作感上的把握主要还是从制作赛车游戏中吸取的。严格地说，驾驶飞机在空中飞行其实也是一种竞速运动，只不过竞技者的活动空间从2D的地面变成了3D的天空而已。本作在飞行阻力设计上存在问题，游戏中机体的转弯性能其实很强，但是惯性非常大，不是飞机的感觉，是赛车的那种迟滞感。看来皇牌系列最初受RR的影响真是很大啊。此外，本作里基本没有完全3D的空间概念，整个立体空间被硬分成高空，云层，低空三个层，这也是很多人说2像赛车游戏的原因。

## 在追求“真实”方面仍然存在欠缺



如果谁要说皇牌系列完全再现了真实的空战景象，那一定会让行家笑掉大牙的。首先来说，飞机的带弹量在低难度下简直就是个军火库，根本就飞不起来嘛。如果现实中真有这样的飞机的话，那估计像美国电影里一架单机干掉敌人一个飞行中队的神话人人都可以办到了。而难度一提高，弹药又明显不够用。这就形成了两难的局面。

其实要解释这个问题很简单。在皇牌系列里，“僚机作战”这个真正的空战特点并没有得到多好的体现。制作者在制作的时候仍然想体现传统2D游戏里“一挑N”的游戏方式，从而忽视了“配合”这个实战要素。大家在游戏的时候会惊讶地发现，CPU僚机的智商出奇地低，当你落难的时候，就算你喊破喉咙也不会有人来救你的。僚机都忙着挣外快呢，而且来救你的时候你还要付钱……什么时候战斗机也变成了120了?

在飞行环境方面，皇牌2基本上是在比较好的天候飞行的。玩家穿梭于蓝天白云之间的时候快意十足，却忽视了空战的一个问题：在飞行的时候，由于天气的不同，飞行阻力、气压以及飞机本体的不同，会使飞行环境瞬息万变。那么在一个“不变”的游戏里，玩家如何才能体会到“万变”的感觉呢?当然了，以当时PS的机能，做成这样已经不错了。

## 上机操作杂感

在2代里，主要的攻击方式就是跟踪和追尾，也有一部分对面的攻击（但是往往是敌人的导弹先打到你），要想命中，双方必须成拉一条直线，所以攻击的唯一机会就是敌人两次转弯动作的间隙。一次只能看准一个敌人，不能分心，因为敌人强大的转弯能力可以甩掉任何偏向的导弹。相对来说，我方类似赛车甩尾的转弯方式就落后许多了。不过不这么设计的话，恐怕敌机在Mission开始不到5分钟就都被办掉了吧。

回避导弹很简单，稍稍转弯就行，但是必须动作迅速，因为2里飞行物的相对速度很快。

对地方面，因为高射炮命中率过高，对空导弹发射很主动，所以只能直冲然后一发脱离，机炮用处不大，因为2的地面容易让人搞错距离。

在2代里，飞行的唯一模式就是纠缠，追尾，进入直线然后脱离。双方都谈不上什么配合，整个场面很混乱，战斗节奏经常被打断，但也因此显得非常激烈，任何一秒的疏忽都会导致失败。



以上是一位玩友的原话。也许很多人听到这里就不明白了：为什么皇牌空战系列和真实的飞行相差甚远，却又那么成功呢？其实答案也很简单：真正的飞机交给你，你开得了吗？！无论在TV还是PC上，完全虚拟真实飞行的游戏不是没有，但是这些游戏难度过高，一般也只有专业的玩家才能驾轻就熟。一位俄罗斯飞行员在试玩了PC上的《米格—29》之后，曾经半认真半调侃地说：“我可以把真的米格开到天上再开回来，但是对这游戏里的米格可能却无能为力。因为游戏中模拟的困难场景太真实了，我们这些训练有素的飞行员在那样的情况下99%也是死路一条。”试问难度这么高的“真实”游戏，一般的玩家哪里有这么多时间去慢慢上手呢？所以像皇牌空战这样的“仿真实”其实并不真实的游戏，才能更好地适应广大玩家的需求吧。

## 皇牌系列的发展更趋近电影

在皇牌2获得成功之后，1999年的皇牌空战3，2001年的皇牌空战4以及2004年底面世的皇牌空战5，力争把握在“游戏”这个大前提上做得尽善尽美，而在“仿真”方面则只要求“相似”而不是“真似”。所以才有了3代里驾驶普通喷气机到外太空击毁敌卫星的类似“神话”的任务剧情。说到剧情，从3代开始，本系列的剧情逐代得到了强化。到了4代的“STORY MODE”和5代中亮丽的女主角登场，皇牌系列越来越像一部电影，而不是一部飞行游戏了。其实像TOPGUN（壮志凌云）这样的电影，在揭穿其华丽的外表之后，也不过是一群假专家在那里YY而已。皇牌空战走的也是这样一条路线。远离专家，亲近大众，在如今的游戏市场中，只有这样才能生存下来。玩家不爱玩这个游戏的话，那你做给谁，又卖给谁？毕竟游戏是要有人买的嘛。

## 写在皇牌系列问世10周年的话

今年不止是NAMCO创社50周年，也是皇牌空战系列诞生10周年的有纪念意义的一年。1995年的初代皇牌只是一部想在街机上挣点小钱的试验性作品，而



到了2004年的第5部已经是业界闻名的大作了。不得不说，皇牌系列是一部成功的作品。无论在什么地方，总有一大批热心支持皇牌空战的玩家，这也是这个系列得以维系的一个重要的原因。不论皇牌系列编成什么样子，它总能够满足一部分玩家的要求。在这10年的历程中，有过艰难，有过荣耀，受过指摘，受过褒奖，有的玩家对它并不感冒，有的玩家把它奉为神作。无论如何，作为10年来成就NAMCO本社一块金字招牌的作品，皇牌空战系列是优秀的，感人的，亲切的。事隔多年，在PS2主机上又见到皇牌系列的经典之作，笔者在写下这些文字的时候，心中仍然有一种莫名的感动在回荡。



# 宛如隔梦，永恒幻像「风之克罗诺亚·通往幽暗之门」

*如果我们的回忆能承载岁月的流逝，那其间的快乐、忧伤、心跳与悸动一定如星辰闪耀，漫步在记忆的星河中。时常会回想起多年前的自己，那个为青春的躁动而烦恼，为多愁的性情而牵绊的影子，却在双手擎腮间被TVGAME所吸引，而那影子逐渐清晰起来，只因为自那时起，我的谈笑多于言敝，我的快乐多于忧伤。时转境迁，当今天的我重新看到克罗诺亚的身影时，竟是一种不能自控的感动游离在心境中。在我的生命里，记忆即永恒，哪怕已成幻像，却仍能固化成型。那当然需要现世中的旧物引化，就如同，我眼前的“风之克罗诺亚—通往幽暗之门”一样。*

## 杀阵中的雪

回想当年进入PS的世界中，接触的第一款ACT作品，即是本作。这款97年12月11日发售的ACT神作，以简洁干净的操作与至幻似梦的画面勾勒出了一个完美的童话世界。画面配色与主题呼应的恰倒好处，角色设计的可爱而不娇作都让我感到一种自发的感动。而当我第一次投入其中时，我潜藏在内的童心与可爱性情瞬间迸发，现代的喧嚣浮躁全部抛之脑后，深深沉浸在克罗诺亚与风之精灵（实际是王子哦。）的冒险中。而这款1997年12月11日发售的实验性低成本作品，也同样感染了无数如同我一样的玩家。这个有着手掌般大耳朵的小家伙，竟成为了硬派代表厂商NAMCO的吉祥物。在无数铁血风格的作品中，融入了一丝童趣与单纯，如同戾气过重的江湖人物得到了禅宗的释化，杀阵之中突降的瑞雪一样，NAMCO因为克罗诺亚而升华了。

## 成熟的可爱

在“风之克罗诺亚—通往幽暗之门”的剧情中，无忧无虑的克罗诺亚突遇从天而降的一枚戒指，而其中竟然封印着风之国的王子“胡比”。以风之精灵的形象出现在克罗诺亚面前的“胡比”恳求我们的小英雄一起解救要被噩梦使控制的风之国，否则国内的子民都要永远被噩梦所控制。而我们的冒险，也自此开始了……本作将当时PS的画面渲染能力发挥到了极限，每个关卡中的独特美幻风格都让人如痴如醉，（相信大家都曾经被木之村的画面所感动）游戏中的操作貌似非常简单，面对敌人，共同的进攻手段就是利用风之精灵的能力将敌人吸入再行扔出，看着面前的敌人转眼成为了进攻另外一个目标的弹药，那其中爽快感不亲自操作一下是无法感受到的。而游戏中必须进行两段跳跃才能企及的地方也需要利用吸入的敌人进行垫跳。游戏中吸入的各类敌人性质不同，都可以依靠其性能达到特殊的目的，比如吸入有直线飞行功能的敌人，便可以直接带着我们达到画面的顶端，吸入炸弹人，就可以弹出达到大击杀威力的效果。而游戏虽然进行方式为传统横版，却有着与3D背景互动的突破系统，画面内侧的敌人与宝物可不是装饰哦，那可能是打开另一个机关的重要线索。而我们的进攻线路也完全可以达到，只要在吸入或进攻时输入8或2就可以将内外侧背景中的敌人捕获，击落，甚至将内侧的机关启动。这样的系统构成到了今天，玩家们也一定能感受到开发人员的过人智慧与突破传统的拓新精神。更不能不说的是，作为一款貌似传统的ACT类作品，深入接触后，其闪光之处在于操作的严谨性与关卡的思维突破紧密结合。真正进行过本作的玩家一定有着深刻的认识：“风之克罗诺亚不是仅仅操作优秀就能够轻松解决的作品！”每话中的机关设定与多线行动分支相辅相成，如同ARPG一样的解谜风格与纯ACT的融合竟然到达了这么自然的程度，可见地图设计与机关搭设的独具匠心。在第三话中，可能谁都被炸弹引导机关迷惑了很久吧，实际需要依靠炸弹人引爆的时间与本体前进配合才能解决此机关。典型的情况竟然还出现在BOSS战的进行中，第二话的BOSS，如果没有进行三次以上的死亡历练，怕是难以开悟达成伤害的方法，本战打破了以往以敌杀敌的前例，竟然是在飞鱼突刺的瞬间将BOSS扔出撞击，这样的设计不但与剧情吻合，更以突出的复仇感让我叫好。而当第一次解开谜团突入下一个场景或第一次突破对BOSS战的思维陷阱时，那种成就感是



其他ACT中所无法体验到的。在引导性操作方面，“风之克罗诺亚—通往幽暗之门”更开创了ACT动作思维引导的先河，在游戏进行中，经常有按照常理本体根本无法企及的地点。而当仔细观看敌人所在位置后，依靠空中多次吸入敌人垫跳等高级操作技巧，竟然就能够顺利突破，当第一次依靠观察和思考解决难题后，之后的游戏过程中，只要遇到行动的停顿，我就会不由自主地考虑周围的地势设计与敌人出现位置的配合技巧，从而轻松解决了一个又一个难关，在操作的过程中，居然不感到一点枯燥乏味，反而为自己的开拓与智慧沾沾自喜。其实之后想起，这完全是NAMCO游戏开发小组的实力啊，在之前已经铺垫好的引导路线中，将游戏的难度与玩家的投入一点一点堆积起来，更将智慧与操作相结合，让玩家沉浸在操作与探索的双重乐趣中。本系列之外，笔者至今没有发现在此点上做的更为突出的作品，而这款可爱的作品，内涵突出如此令人意外，总结一下，这就是所谓的成熟且可爱吧……


↑无论在剧情中的作风与战斗中卑劣的战斗方式，第二话的boss都让人印象深刻。

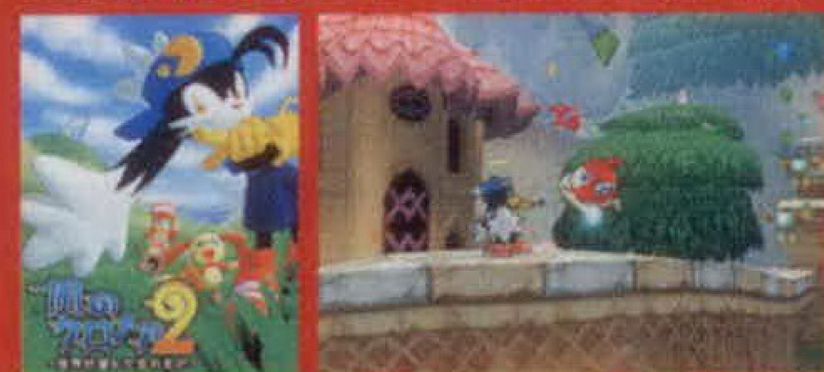
## 为英雄而生的玩具们

ACT的架构决定了清理敌人为第一目的的推进方式。而本作中的角色设计风格已经延伸到了敌方角色身上，不能不说是一大风格，形形色色的可爱造型出现在我们面前，如同进入了玩具世界一般。不论多么不忍心，却仍然要将眼前的这些玩具们清理掉，为了主角英雄形象的诞生，真是难为这些出场的宝贝们了（笑）。而在剧情中曾经给予我们帮助的水兵，飞鱼，森林住人等等角色，更深刻地留在我们的脑海中。在NAMCO进行50周年游戏票选的时候，相信广大怀旧玩家记忆中深刻闪现的，不单单是我们主角与风之精灵的身影，更多的，怕是那些摇摆着身姿的Q敌们吧。在通过敌人的铺垫到达BOSS战的时候，全作中的重点便更加展现在我们面前，基本上说，除了第二话的BOSS无论作风与外形令人痛恨外，从第一话起BOSS便给予我们深刻的印象，确切地说，是爱恨交加的印象……这些大号的玩具挥舞着自己的特性攻击，故意显示着笨拙与憨厚啊，弄的笔者经常在观察时被不幸击中，看来这种无形的攻击要比有形的攻击更为可怕。而不光本人有这样的见解，当年克罗诺亚首发后NAMCO主题公园的公仔机中，居然有着第三话BOSS食人花造型的布偶出现了补充生产的现象，为主角的英雄形象塑造而牺牲的众BOSS们，也可以瞑目了。克罗诺亚角色设计与整体风格的和谐统一，与可爱清新的游戏主体风格吸引了各个阶层的玩家投入。而一个能成为独立风格的游戏，本身具备的独特气质显然是至关重要的，如今如此风格统一且轻松快乐的ACTGAME已经难得一见了，好在NAMCO50周年回顾推出前夕的游戏项目票选活动中，众多老玩家难以割舍当年的克罗诺亚情怀，票选直推前列，才让我们能重新看见风之精灵的身影，这不知道是NAMCO的恩赐，还是对如今浮夸的游戏风格的大大讽刺。而怀旧的思绪一旦打开，怕是难以收回了……


↑很难想象，这个boss居然能引起这么大的人气，不过仔细看来……似乎很可爱的样子。

**系列介绍** 在首作获得业界与玩家一致好评后，时至今日，克罗诺亚与风之精灵的身影已经多次出现在PS2平台与GBA平台上，优秀的制作素质与一贯的风格始终保持，真正的克罗诺亚迷绝不可错过。

● **风之克罗诺亚2—世界希望忘却的……**



即原作推出3年后，正统续作终于在PS2平台推出，延续首作的梦幻风格，并在3D动画技术的渲染下，在声光画面上有了更大的进步。但由于市场风潮的变向，却让本款无论各方面都非常优秀的ACT作品销量平平。

● **风之克罗诺亚G**

我们的风之子第一次出现在GBA掌上平台上，虽然在画面的渲染上必然逊色于家用版本，但却将掌机独特的操作感发挥的淋漓尽致，出色的操作感与相对出色的画面表现会仍会让您陶醉其中。






● **风之克罗诺亚G2**






本作为GBA平台上前作的续作，风格仍然统一，却在画面表现上稍逊，由于开发时间过短的原因，本作的素质并不能说非常高，但对于FANS来说，仍有着致命的吸引力。

在GBA平台上，曾经还出过风之克罗诺亚的一款ARPG作品，但由于非ACT类型，笔者便不再赘述。而当本系列正统续作推出5年后的今天，我们仍然没有听到续作的声音。也许正统ACT真的在没落，在如今AVG类型横行无忌的年代，ACT类型的尴尬可想而知。但我们相信这次回顾中NAMCO已经听到了玩家的声音。而当克罗诺亚重新出现在次世代平台的时候，等待着克罗诺亚和我们一起露出笑容……

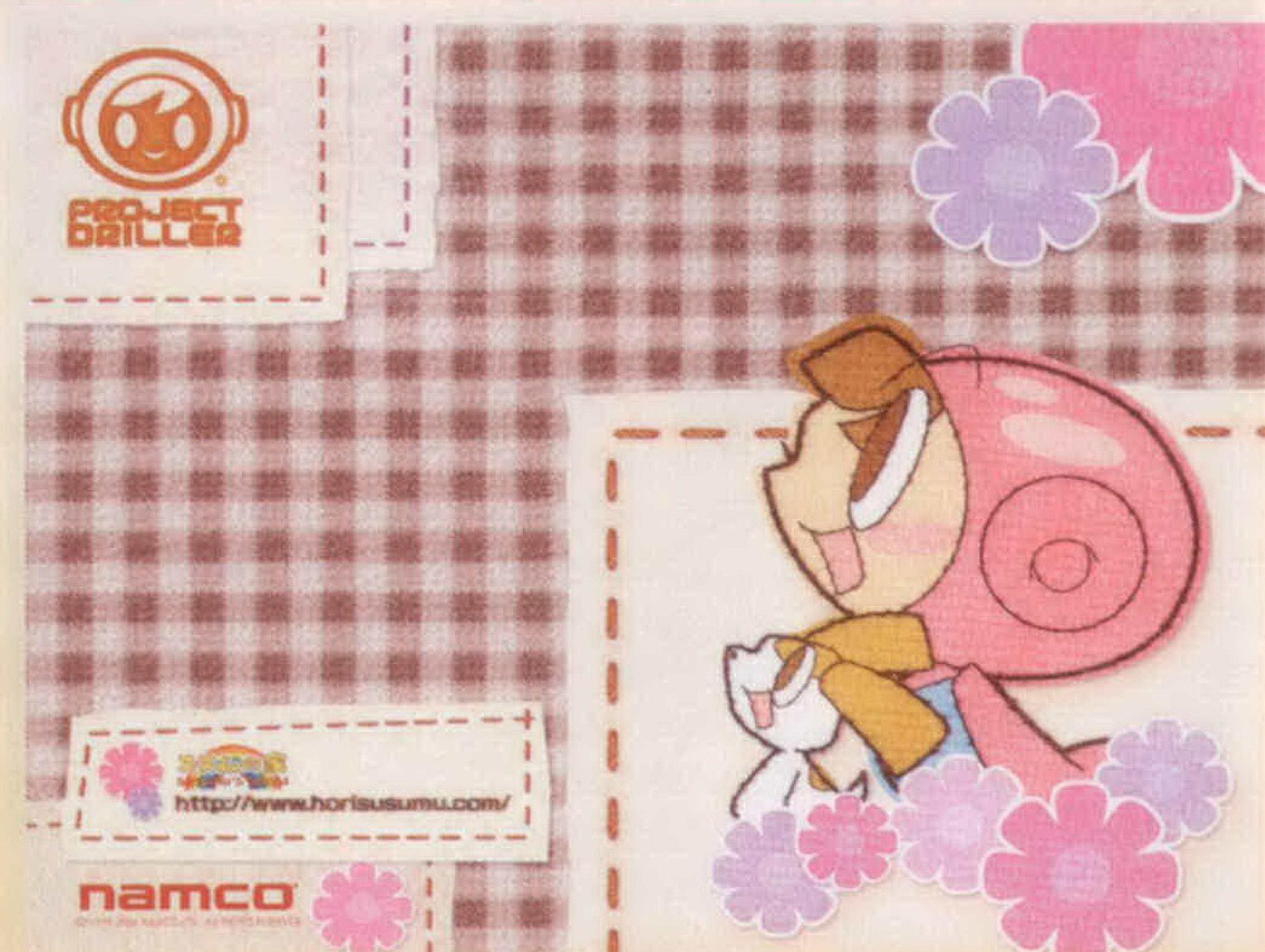



# 动作要素充斥的PUZ经典「钻地小子」

如果仅仅从在游戏史上的经典性这个角度来看，虽然同为NAMCO旗下诸多的招牌角色之一，“钻地小子”是当然无法与“炸弹人”、“PAC-MAN”等相比的，但从近几年来发展的速度以及在日本玩家中受欢迎的程度来看，“钻地小子”确实已经有了成为NAMCO当家花旦的资格。相信这也就是为什么NAMCO在这次的50周年经典游戏合集中会收录本作品的理由。如果说“炸弹人”和“PAC-MAN”是为NAMCO在游戏业界打出一片天下的开国功臣，那么现在的“钻地小子”多少就有那么一点承上启下的作用了。钻地由于游戏本身题材和类型的限制，注定不会成为耀眼的明星，但其同样也给玩家们带来了巨大的乐趣。

## 简单操作下的超级乐趣

这次合集中复刻的就是1999年11月在街机上推出的第一款“钻地小子”。自从次世代主机登场以来，尤其是在某些厂商带头挑起的对声光等表现效果过分追求的浪潮之下，连NAMCO这样的大厂商都不能免俗，凭借着手中对游戏CG技术开发的丰富经验和足够技术实力，确实开发出了不少让玩家惊艳的作品。不过也就在此同时，NAMCO同样也没有放弃对制作简单而有趣的游戏的追求，而“钻地小子”就是这样一款以此为理念开发出来的成功作品。说回这次的复刻版游戏，游戏的操作方式可以说是极为简单，用方向键或是摇杆控制主角的移动，用○键来破坏各种颜色的方块开路，每四个同种颜色的方块连在一起就可



消除，玩家所要做的就是不停的向下钻，争取拿到尽可能多的分数创造自己的钻地记录。

## PUZ的革命

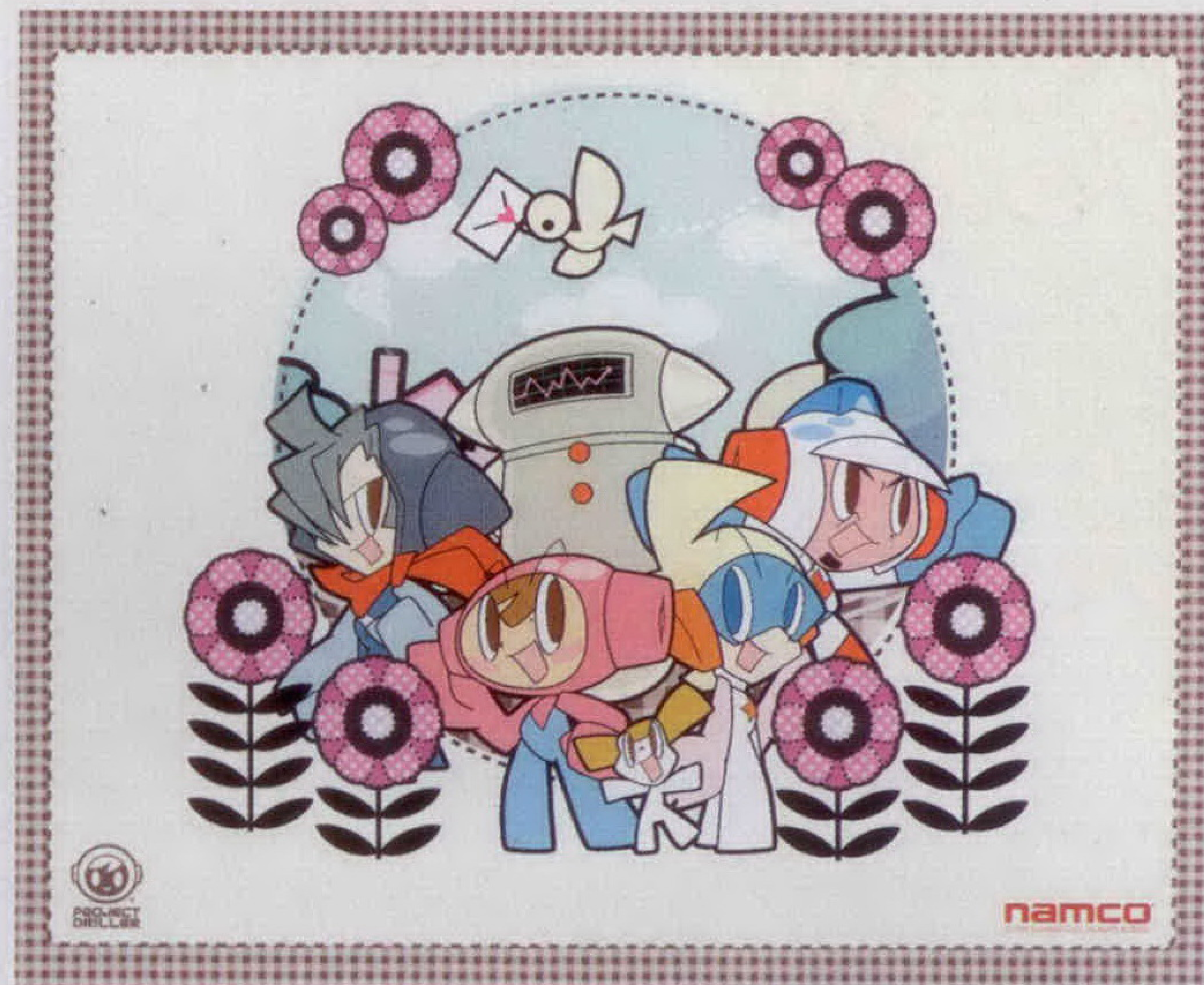



"钻地"其实可以看成是一款变形后的俄罗斯方块，虽然在钻地小子的世界中玩家控制的不是方块，而是在各方块间行动的钻地小子，目的不是防止方块从下往上的堆积而是让我们从上往下的不停钻；不过同样以方块为主要素的设置、对高分的追求，尤其是极为容易上手的简单操作与游戏规则都让人感觉到两者有着许多的相似之处。不过"钻地"之所以能够成功，当然有着其自己独有的特色。在钻地中，可以被主角钻掉的方块一共有红、蓝、黄、绿四种颜色、钻掉这样的方块是无需花费任何东东的。如果下方原本起支撑作用的方块被破坏掉，上面的方块就会下落，同种颜色的方块会自动粘连在一起，即使是处于下落过程中的方块，只要下落途中的两旁有同种颜色的方块，就会自动粘上去而不是继续下落。虽然这四种颜色的方块玩家只要钻掉就能拿分，但只要让四个同种颜色的方块连在一起才能拿到高分。初期可能不少玩家都会埋头闷声死命的一边往下钻一边躲避从上方因为松动而不断掉落的方块，但熟悉游戏规则之后就应该一边钻地一边思考怎么钻才能让更多的同色方块连起来消掉以拿到高分了。可以说，钻地系列虽然一直就是动作要素为主的作品，但真正的钻地高手，游戏时可都是手脑并用的哦！

## ACT类型与PUZ类型的完美结合

与其他方块游戏最大不同的一点，在钻地中是有着"剩余空气量"这个独有设置的。因为游戏的背景就是让主角一直不停的往地下钻，所以对氧气的需求就非常重要，也正是这个"剩余氧气量"的设置，使得钻地在质上有了一个相当程度的升华。前面我们说过初上手的玩家一般都会拼命往下钻，为什么？就是因为这个一直在不断减少着的"剩余氧气量"如同有一把随时会落下来的达摩克里斯之剑悬在玩家们的头顶。想活命就得快速往下钻争取拿到可以回复剩余氧气量的氧气胶囊，只有在玩家的氧气消耗量小于等于氧气获得量的前提下才有命继续钻地拿分，而且氧气胶囊除了能够回复氧气量之外，还有额外的加分，所以每个氧气胶囊都是不容错过的。而要在一边赶时间下钻拿胶囊一边躲避上方松塌下坠的同时，再分神思考怎么钻才能让更多的同色方块相连拿到高分，这种技巧就绝对不是三言两语能够说的清或是一时片刻就能练就出来的。此外我们还得注意的就是绝对不能"X字"方块构筑的死胡同中，虽然这种方块同样可以钻掉，但是一次20点的氧气销量绝对是笔昂贵的代价！不过也正是因






为有了上述种种设定，才使得原本可能会平淡无奇的一款游戏在趣味性及挑战性上上升了不止一个层次。

## 对极限的挑战

对于钻地系列，一向都是通关容易拿高分难，只要不是对动作游戏太苦手的玩家，本着"保命第一、快速下钻、尽量收集胶囊"的方针，再多试个几次就都不难通关的；而对于喜欢追求高分挑战记录的玩家，同样也能够让他们在拿到高分后获得极大的成就感。"钻地小子"本身就是一款轻松有趣的益智动作类游戏，不高的难度和"卡哇依"的设定使其很容易获得各种年龄层玩家们的喜爱。本系列在我国玩家中，尤其是掌机玩家中，相信应该有着不少的FANS，如今我们借合集的机会体会一下钻地小子带来的最纯粹的游戏乐趣，作为给暑期大作轰炸攻势下疲惫不堪的自己送上的一款轻松调剂品，可以说是再合适不过的了。

## 怀旧后的期待

作为街机移植版登场的这款钻地小子，虽然画面上的表现放到现在来看可能会比较不尽人意，但却完美保留了操作时的流畅与对下挖掘的独特爽快感，在现在puz已经市场萎缩的大环境下，我们不知道是否只能在掌机平台上才能再见到钻地小子的身影。对于反应与环境观察的综合考验，没有另外一款puz作品能像"钻地小子"一样对操作人的多点素质进行这样综合的考验。回想当年和朋友们一起比拼挖掘的时刻，对于比拼过程中每一个空气胶囊的获得都可能是获胜的最终原因，紧张程度可想而知。而现在小编最大的遗憾则可能是没办法像在街机厅中那样留下自己的高分记录与其他钻地高手切磋了。不过若是NAMCO有心，能够像GBA上那几款作品那样为本作单独制作一个提交高分记录的网页，提供一个为来自世界各地的钻地爱好者相互切磋与交流的平台就更好了。不过考虑到这点对我国的玩家实际影响也许并不大，这样的可能性可能是越来越渺茫了。　那就算是因为当年只是勉强杀进世界前五十名钻地记录的本人一点小小的执念好了……

## 50年，新历史的开始

50年，对于一个人来说，是何等漫长的岁月。而如果让我对这个值得敬佩的硬派厂商赋于人形，那他一定是一个极具雄性魅力，却又内在纤细，有着多重才华的潇洒男子。也许他没有走在世间潮流的最前端，却能给予一个潮流最为准确的定位。在他的身上，看不到粗俗的饰物，却从内而外给人以尊贵之气。虽然人至中年，却仍然意气风发，踌躇满志。在我们本次50周年回顾的5款游戏中，我们看到了namco 50年岁月中留下的痕迹，5款知名的游戏，到现在都已经成为名作系列的前提下，已经成为了namco宝贵的财富。而在我们看到这些系列首作的开发创意与综合素质，都体现了namco多方向开发的综合能力。在日本游戏行业时渐低迷的现在，这样的创新与开拓精神已经是非常贫乏了。namco在５０周年之际审视了环境，更审视了自己，让一个已经获得巨大财富的成功者，有着更大前进的空间与基础。而这样的态度让所有支持他的玩家们欣慰，50年，只是namco历史的开始，我们等待着namco之后的飞跃，等待着namco风格的永恒。



点心　点心　点心　点心

# EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

| 机种 | 厂商 |
| --- | --- |
| | 游戏类型 |
| 媒体 | 发售日 |
| 版本 | 记忆容量 |
| 游戏人数 | 玩家对象 |

7月31日 ▶▶▶ 8月12日



小沛　编者论派　●游戏通吃派　没有不玩的游戏



荇菜　编者论派　●重度精修派　对沉迷的游戏极了解



唯夜　编者论派　●究极耐心派　面对读盘毫无惧色



猴子　编者论派　●原生体味派　不抽丝不剥茧生吃

## 装甲核心 最后佣兵

Armored Core:Last Raven



| PS2 | From Software |
| --- | --- |
| | 模拟驾驶 |
| DVD-ROM | 2005年8月4日 |
| 日版 | 57KB |
| 1-2人 | 全年龄 |

**装甲核心在PS2平台上的收关之作，一直贯彻严谨作风的装甲核心系列在本作上达到了最高水准。而在战斗气氛的凝造及机体的装配上，都有了重大突破。**

本作的爽快感就不必多说了，简直让人血脉喷张。而机体方面由于可以完全自行搭配组合，所以玩家个性化的要求也都能得以满足。本作中引入了部位破损的概念，这使战斗时的真实感大大增加，在战略方面上的考虑也非常重要。本作还有一个明显改进的地方，就是在战场上首次出现人类角色，不过很容易成为炮灰，也许游戏厂商是想借此让玩家体会战争的残酷吧。

总觉得From Software所出品的游戏质量都还不错，但是画面都比较粗糙……装甲核心系列我一直比较喜欢，爽快感十足。本作着力刻画了陷于绝境时那种全力一搏的感觉，有着强大的感染力。机体零件的自由组合系统比较完善，玩家游戏时可以对各种组合效果进行直观的对比，非常方便。不过在整体游戏性方面比起以往的作品并没有大的突破。

游戏在上手讲解方面做得很体贴，初接触这个系列的人也可以很快找到乐趣。本作在"真实度"方面的追求更进一步，各种会破损的零部件使人可以感受到战争的真切。另外买卖时根据部件使用程度还会区分为"新品"和"二手货"，也确实比较写实。此外，部件概念的引入也与游戏的爽快感和战略性结合了起来——在酣战中，对机体重要部位的保护将是重要课题。

由FROM SOFTWARE在PS2主机上开发的机器人系列作品之最新作。和系列其他作品一样，本作依然集中了第三人称机器人作战的要素，玩起来有种"武装雄狮"+"杀戮开关"的感觉。在广阔的战场上同形形色色的敌人作战，兴奋度满点，紧张火爆刺激。战争的残酷在这部作品中得到了很好的体现。喜欢此类硬派游戏的玩家千万不要错过。

## 街道 山路赛车传说

KAIDO 峠 gの 传说



| PS2 | Genki |
| --- | --- |
| | 模拟驾驶 |
| DVD-ROM | 2005年7月28日 |
| 日版 | 170KB |
| 1-2人 | 全年龄 |

**我一直想和身边的朋友说，家用平台真正的头文字应该是元气的首都高系列啊，而本次的新作更加体现了日本山路赛车风景与速度兼顾的特别感觉。**

本作可以说是比较默默无闻的了，论名气虽然不是那么如雷贯耳，但是论销量却也算是热卖的大作。再怎么说人家也是元气的作品，还是《首都高》的系列最新作。至于游戏的品质，也丝毫没有含糊的地方，赛车总数400辆以上、收录所有日本真实的山路赛道、游戏画面精良、手感延续系列的优良操作。这些都表现出本作的高水准制作，喜欢赛车的玩家们一定要试一下，品质真的与《头文字D》非常接近。

山路赛车总是能让人感到无比刺激，本作也是如此。游戏中收录的车型和赛道都比较丰富，可以让人满意。但是个人认为此游戏在"真实感"和"爽快感"之间的平衡点把握得不是很好，开起车来总有点莫名其妙"不爽"的感觉。除此之外，与其它的著名赛车游戏比较起来，本作也缺乏一些独有的卖点，只能说是不温不火吧。

作为一款赛车游戏，手感很赞。在对真实的追求和爽快的速度感之间找到了一个很好的平衡点。虽然我一直对赛车类游戏苦手，也可以感受到其中设计的精妙之处。游戏给人最直观的感受就是漂亮的山道背景了，色彩浓厚葱郁，景观唯美；此外赛道的天气变化也非常美妙，夜雨中飚车的感觉实在是太好了。比赛方式的多变更是杜绝了时间长带来的乏味感。

说起来，这个系列已经在许多机种上出了不知多少作品了，应该算得上是典型的四处开花型的二线赛车游戏。此次的赛车仍然以高速公路为舞台展开的火热竞速游戏，在公路上赛车当然与常规比赛大不相同，这里面是不是有不符合法律规定的地方，似已无从查考。不过尽管本作宣称"公路竞速"，但是仍然达不到BURNOUT那种无法无天的飙车感觉。有些遗憾。

## 格兰蒂亚3

Grandia III



| PS2 | Square Enix |
| --- | --- |
| | 角色扮演 |
| DVD-ROM | 2005年8月4日 |
| 日版 | 57KB |
| 1人 | 全年龄 |

**前两作给广大玩家带来了美好的回忆，风格与世界观逐渐确立的GRANDIA系列，本次的系列新作又带给我们一个虚幻的架空世界，在人设与剧情上都为上乘之作。**

经历了2代的毁誉参半，3代这回终于算是为本系列挽回了一些面子。游戏的风格基本回复到了1代的感觉，故事情节非常丰富，甚至中间也夹杂了轻松搞笑的成分。游戏中的音乐很好听，使漫长的游戏过程显得不是那么枯燥。另外游戏的系统很好，加入了一定的动作要素后，战斗显得更加富有投入感。取消了2周目的设定，也让你只玩一遍就能很有成就感。不过本作的人设就不是很让人满意了，不够成熟。

本游戏给人的第一印象就是画面清新，很有感染力。而接下来的感想就是：动画好长啊……游戏流程稍微短了点，让人意犹未尽。魔法书和"蛋"的装备取舍系统带来了一些新意，不过总体感觉还是中规中矩，没有特别出乎人意料的变化。隐藏要素仍然是一如既往的"贫乏"，也许是制作组对自己的作品很有信心，认为不需要用隐藏要素来增加额外的乐趣了吧。

我个人对这个系列的感情一向是很深的，但可惜的一点就是，她自一代后仿佛就走向了一种波澜不惊的平常和普通。系列的三代不能说做得不好，只是，她是格兰蒂亚，我们本期待着做得更好。作为一个RPG，这次的流程偏短是个致命伤；不过好在系统上的强化使战斗依然保持有乐趣。大段大段的过场情节交待对整体节奏有一定影响，此外剧情流于平庸。

蔚蓝的天空，满怀梦想的少年，神话+童话的故事情节，这就是格兰蒂亚的世界。开头的主题歌由歌坛新秀Miz演唱，与整个游戏的风格配合度达到了100%。相比之下倒是剧情稍嫌单薄了一些。有的地方衔接不上，有的地方过于牵强。比方说结局里主人公的儿子都不小了，可他似乎也没长大几岁（汗……）本作和以往一样没有二周目，玩家只需要从一遍通关的过程中寻找乐趣。

## 太鼓达人 动画特别版

太鼓の达人 とびっきり！アニメスペシャル



| PS2 | Namco |
| --- | --- |
| | 音乐节拍 |
| DVD-ROM | 2005年8月4日 |
| 日版 | 61KB |
| 1-2人 | 全年龄 |

**在种类众多的音乐节拍游戏中，太鼓系列的难度可能一直是众多音乐节拍游戏中最为简单的，却能在咚咚中带给我们发自内心的快乐。**

这次的太鼓达人纯粹是为动画迷们准备的大餐，而对于不熟悉动画的人来说却是一头雾水。因为从音乐角度看，本作中没了比较大众化的乐曲，只有看过相关动画的人才会产生共鸣。其中大家最熟悉的恐怕就要数"新世纪天鹰战士"还有机战中两段音乐了。本作中的迷你游戏非常不错，完全原创，特别是从空中降落的游戏，一开始还真把小沛难为了一番，另外扔勺子的游戏也很考验击打鼓面的速度。

本作使用动画主题曲来进行演绎，好处坏处各占一半。好处是对于动画迷们有极大的吸引力，坏处是有些主题曲其实并不太适合使用这种方式演奏，听起来有一些怪怪的。好在游戏玩家中动画迷所占的比重也不小，所以应该能保证一定的受众数量。至于整体的游戏素质就没什么特别值得一说的了，太鼓的老玩家对本作不会感到任何的陌生。

继上次推出"西洋版"之后，这次的太鼓又衍生出了以动画作品中的音乐为主要选材的版本，相信相应的动画fan的目光也会因此被拉过来一些吧。当然了，跟西洋版一样，其实一些音乐是不适合用太鼓来演绎的，但如果你接触过相关动画的话，就会觉得很感动了。对于我来说，能听到新世纪福音战士、高达SEED DESTINY等等作品里的音乐还是挺有感觉的。

咚咚敲的太鼓游戏又回来啦！这一回给大家带来的都是最进知名动画的曲目：海贼王、柯南、火影、钢炼、网球王子、高达SEED、新世纪福音战士……甚至连老牌动画魔神Z都收录进来了！曾经以《魔神Z》和《恐龙特急克塞号》出名的水木一郎也为本作演唱了主题歌！真是感动到极点了啊！笔者已经出血买了原装太鼓预备，不知道大家预备好了吗？

# EDITORS' VOICE 编辑点评

PLAYSTATION2
XBOX
GAMECUBE

| 机种 | 厂商 |
| --- | --- |
| | 游戏类型 |
| 媒体 | 发售日 |
| 版本 | 记忆容量 |
| 游戏人数 | 玩家对象 |

7月31日 ▸▸▸ 8月12日



## 召唤之夜外传 黎明之翼
Summon Night エクステーゼ 夜明けの翼



| PS2 | Banpresto |
| --- | --- |
| | 动作角色扮演 |
| DVD-ROM | 2005年8月4日 |
| 日版 | 72KB |
| 1人 | 全年龄 |

“召唤”本次居然以ARPG的形态演绎了一段外传故事。系列作品的高水平让我们对本作充满期待。而作品保持了系列画风之余,有着丰富的探索要素。

**龙马** 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入

超级喜欢召唤之夜系列的画风与人设，而本作中将系列一直贯彻的SRPG类型改变为ARPG类型实在出乎我的意料，可能这就是外传演绎的另外一种风格吧。虽然类型有所更换，但却在游戏风格上与系列十分靠拢，气氛的营造与音乐等细节的搭配做的非常贴合。但可能是小组第一次接触ARPG类型，召唤兽的表现并不到位，并在地图及探索要素上过于烦琐。

**无无** 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

作品的风格依旧没什么大变化，卡挖一得不得了。但是游戏类型的转变使人一贯对召唤系列的看法也相应地发生了一定的变化，毕竟从原来一款可爱而不失战略性的战棋游戏转变为一款A·RPG，这个转变还是相当大的。虽然游戏的节奏比以前快了很多，更容易让新手接受，但对老玩家们来说，期待了2年的新作怕是难让他们满意。

**北斗** 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视

一直以来习惯了战略形式召唤之夜的玩法，这次突然改成带有很强动作色彩的角色扮演类游戏让人颇不适应，尤其是战斗中竟然还无法防御！这是什么道理？虽然敌我双方都是如此，但这样的设定无疑使游戏乐趣降低不少。本应作为强力战斗伙伴的召唤兽在游戏中的实力表现也不尽如人意，尽管说不上鸡肋，却大幅降低了使用召唤兽的爽快感。游戏整体素质表现倒还是尚可。

**雪飞** 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

最初接触时并不适应游戏方式，玩了一会后便被游戏丰富的收集要素，轻松明快的战斗方式吸引，以至于沉浸其中不能自拔。尽管游戏中召唤兽的攻击并不华丽，但是20个召唤兽都有自己独特的能力，并经常在一些不被注意的小地方发挥出关键特殊作用。召唤兽的收集独具匠心，要收集齐带有该召唤兽名称的碎片才算完成，但并不用耗费很大的精力去斩杀那些可怜怪物。

## 实况足球 胜利十一人9
World Soccer Winning Eleven 9



| PS2 | Konami |
| --- | --- |
| | 运动足球 |
| DVD-ROM | 2005年8月3日 |
| 日版 | 2081KB |
| 1-4人 | 全年龄 |

最强的足球竞技模拟终于发售，至于素质已经不用多说。本作的面市会让多少球迷玩家挑灯夜战，而新的战术研究又能发挥到什么地步，我们拭目以待。

**龙马** 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入

望眼欲穿的作品终于发卖，令全编辑部沸腾的游戏并不多啊，本系列绝对是其一。每一次实况的新作刚刚推出时有一个很奇怪的现象，就是所有玩家全部称不适应，之后的两个星期后又全部惊呼神作。本作中持球的难度与背部接触摆脱的难度大大增加，本来在前作中已经很难形成的禁区直传变的更为渺茫，不过，这样难道不是更真实的表现吗？

**无无** 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

一不留神，WE都出到9了，实在是快啊。但相对之8对7的进步，9和8比起来只能说是让人无法理解了。以前的改动不管怎么说总还有贴近现实的想法，但本作对短传的刻意扼杀实在是无聊。你可以不喜欢细腻的艺术足球，你更可以去喜欢粗糙的球霸+政协委员打法，但你不要糟改人家，如果有任何一支球队的短传速度和精度如本作所展现的一样的话，我看都得集体下岗。

**北斗** 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视

也许是对WE系列的热爱，也许是之前对本作所抱的期望过高，总之实际游戏后让人有种仍不能完全尽如人意的遗憾。虽然KONAMI在本作中无论是系统上还是画面表现上都有着相当明显的进步，但在比赛中最为重要的触球、控球和带球等基本操作上则没有什么进步，甚至反而让人有种发飘的不真实感。当然瑕不掩瑜，本作绝对是一款WE玩家务必入手的经典游戏。

**雪飞** 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

万众期待的足球游戏终于发售，发售当天单位的达人们就聚在一起相互切磋讨教，可见这款游戏的优秀。游戏画面比以前有所提高，操作也更为便利，但是总觉得不够理想，也许是对此作过于期待的缘故吧。一直觉得实况足球不单是体育游戏，也是战略加动作的游戏，因为必须要在操作的同时，注意每名队员的能力，根据不同情况排兵布阵，应对赛场上的万千变化。

## 炸弹人大陆3
Bomberman Land 3



| PS2 | Hudson |
| --- | --- |
| | 角色扮演 |
| DVD-ROM | 2005年8月4日 |
| 日版 | 49KB |
| 1-4人 | 全年龄 |

HUDSON的吉祥物又一次和我们见面。本次HUDSON推出的炸弹人大陆3将原有的激战乱斗模式与RPG要素进行了有机的结合，绝对是炸弹人的史上革新。

**龙马** 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入

作为HUDSON的看家作品，本作本来是令人期待的，但在接触之后对于拖沓的开场与实在过Q的角色表现实在无法抵挡，直接败退。在稳定心情了之后重新进入游戏，觉得炸弹人的游戏要素与风格实在不适合作成RPG要素与原炸弹人风格相融合的形态，让人觉得烦琐与沉闷之余，以前难得的操作乐趣也没有办法体会了，本作的素质实在让人大跌眼镜。

**无无** 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

可爱的炸弹人这次不再是满大街扔炸弹的破坏分子，而是改成了一款可爱的RPG游戏。在3D的环境中与可爱的炸弹人一起冒险感觉还是很轻松的，觉得很适合夏天玩。游戏中角色的塑造也很好，非常有性格，操作起来也非常可爱，作为炸弹人系列的一个补充是非常好的。但游戏节奏稍微有些拖沓，可能会让部分玩家接受不了。

**北斗** 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视

个人以为，像炸弹人这种游戏始终不大适合做成RPG这么复杂的类型。本应开机就可以直接痛快游玩的一款作品，却因为类型的转换而不得不花费相当长一段时间被强制性的"欣赏"一段儿童剧式的剧情时，已经让人兴趣大降。好在游戏本身无论是在场景与角色的刻画还是炸弹人的行动及各种表情上都比较有趣，轻松的风格推荐那些闲暇时间较多的玩家进行尝试。

**雪飞** 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

清新明快的游戏画面，让人感觉到轻松自然；Q版的人物造型极为可爱，会给看惯了精美华丽CG的玩家带来另一番感受。游戏中的小游戏种类众多，构思巧妙而且难度适中，游戏失败时主人公的表情更令人忍俊不禁。最喜欢操纵主人公奔跑后快速撞向场景中的建筑，让主人公头晕眼花地跌倒在地，看着主人公那痛苦且极为可爱的搞笑表情，更得到了恶作剧大成功的快感。

## 星闪精灵
ティンクルスタスプライツ



| PS2 | SNK Playmore |
| --- | --- |
| | 射击对战 |
| DVD-ROM | 2005年7月28日 |
| 日版 | 37KB |
| 1-2人 | 全年龄 |

最早看到本款游戏的宣传画面时，觉得画面很是熟悉。仔细回忆后，突然想起为多年前曾经疯狂投入的射击对战游戏的续作！这几天持续激斗中……

**龙马** 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入

当年，在NEOGEO模拟器下，我和身边的朋友曾经不分昼夜的痴迷本系列的第一款作品。当时突出的射击对抗与可爱的画风，各色的角色特性让我们的对抗充满乐趣。多年后，本作的续作终于出现在PS2平台，在3D渲染与柔美画风的完美结合下，为我们提供了更为美幻的作战空间。而由于更多角色的添加，让作战中的变化更为丰富。喜爱射击与对抗的玩家一定要投入的神作！

**无无** 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行

SNK在打了一针韩国药水后借尸还魂,之后出品的游戏也都是死气活样的，很少有什么如当年METAL SLUG般轻松诙谐的作品出现了。但这款作品应该说的确是让人眼前一亮，可爱的人物设计营造出一个童话般的氛围，在这种环境下猛烈开火，相互捣乱，玩起来还真的是别有一番情趣。虽然说这种可爱的风格不一定能让街机糙哥们接受，但这种清新的作品相信不会有人抵触吧。

**北斗** 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视

其实如果单纯地将本作划分为射击游戏可能会略失偏颇，因为虽然整个游戏过程中都是很常规的射击操作，但引入了类似方块对战要素之后使得游戏性发生了根本性的变化。每一关并没有BOSS，要对付的是一开始就和你一起登场的另一位角色，通过消灭敌人或是反弹等手段将子弹遗祸到对方阵地上，并以打倒对方为最终目标。本作可谓是一款动手又动脑的不错游戏。

**雪飞** 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

非常有意思的一款射击游戏，Q版的人物造型可能会让人误认为是一款低龄化游戏，然而游戏性和难度却一点不低，在躲闪攻击的同时还要处心积虑地思索如何陷害对手，更要随时注意对手的一举一动。苦练一番之后，感觉自己的射击水平大有提高，向旁边的猴子发起挑战，本想借机羞辱他一下，没想到事与愿违，只得在郁闷自己水平低下之余慢慢领悟游戏的精妙之处。




龙马 编者论派 ●热血冲动派 对游戏过于投入



无无 编者论派 ●无法无天派 游戏观点特立独行



北斗 编者论派 ●热血硬派 对低难度游戏无视




雪飞 编者论派 ●刁钻研究派 玩的好不如玩的巧

PS2 XBOX GC PSP DS GBA

NEW RELEASE

# 最新作游戏情报 two' WEEKS 8.21～9.5

PICK UP

攻 研 烧 评 本栏目将介绍当期杂志面世后两周内发售的游戏新作，通过本栏目，您可以对近期发售的游戏进行了解并根据自己的需要作出适合自己的选择，"最新作游戏情报"将成为您最好的游戏购买指南。在每一期栏目中所介绍的作品，我们会在接下来的几期杂志里奉上相关攻略、研究、铁板烧、点评，并会以相应标识加以注明。

## 恶魔城苍月十字架

攻 评

封面待定

官方原名：恶魔城ドラキュラ苍月の十字架

| 动作 | DS | KONAMI | 2005.8.25 | 5229日元 |
|---|---|---|---|---|
| | 卡带 | 日版 | 1~2人 | 12岁以上 |

### 恶魔城系列登陆NDS开山之作！

恶魔城系列一直拥有众多的FANS，不光是游戏的品质极高，就连名称也很有诗意，这次是该系列首次登陆NDS，希望能将该系列的光荣传统继续发扬光大。本作的主人公是名为"来须苍真"的高中生，拥有被称为支配之力的神秘力量。这种力量可以支配魔物之魂，并转换成为自己的力量。因此在游戏里主人公要不断地收集4种颜色的魔物之魂，这4种魂各有不同的作用，使用方法也各不相同，主人公的能力也会根据魂的多少而产生变化，每种收集到9个时主人公为最强状态，使用的特技也最为强力。此外目前厂商还公布了其他几名人物，他们与主人公都有一定联系，并证实主人公不再是孤军奋战，在游戏中会有一名35岁的男子汉马与主人公在敌人根据地相约合流。


一主人公使用特技画面，而敌人的招数却完全相同。



## 机动战士高达SD·CE世代

攻 评



官方原名：机动战士ガンダムSEED DESTINY～GENERATION ofC.E.

| 战略 | PS2 | BANDAI | 2005.8.25 | 7140日元 |
|---|---|---|---|---|
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 审查预定 |

### 建造一个属于自己的高达世界

高达系列一直是与机战系列平分秋色的优秀作品，深受玩家的好评。本作是《机动战士高达》系列动画最新作游戏化的产物。本作一方面再现了动画中熟悉感人的剧情，另一方面继承了高达游戏系列的优良品质。与以前作品一样，本作的经验值是靠战斗得来，不断提升人物的级别可以使人物能力同时得到提升，然而最重要的一点是本作随着玩家级别的提升，供玩家使用的机体及人物随着游戏的进行也不断增加，因此玩家必须在游戏的同时，考虑与战斗有关的种种要素，并且选择出最佳的武器对敌人进行有效的攻击。此外官方已经公布的主人公目前已有10位，运用好厂商为他们量身定做的能力特技，才是取胜之道。

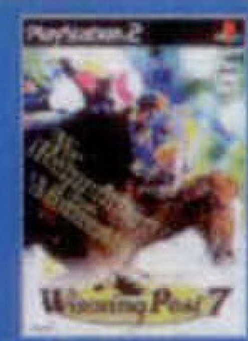






威风凛凛的主角机

## 胜利加速7



官方原名：WINNING POST7

| 体育竞技 | PS2 | KOEI | 2005.8.25 | 7140日元 |
|---|---|---|---|---|
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 全年龄 |

### 享受赛马那风驰电掣的速度感觉

近年来在世界范围内，赛马运动正在逐渐兴起，与自己的爱马一起取得胜利时，那一辉煌瞬间更成为广大游戏玩家的梦想。本款游戏不仅能圆玩家赛马竞技的梦想，还能让玩家构筑出自己理想的赛马世界。在完成特定条件后，玩家可以得到一些名马，这些名马的能力远强于普通马匹，玩家可以将它们作为种马，可以让它们的后代继承它们的优良血统，通过玩家的精心培育或者在赛马比赛中取得胜利都能进一步提高它们的能力，最终构筑出自己理想的世界。游戏的舞台非常接近现实中的赛马世界，并再现赛马史上的精彩片段，充分表现出赛马运动的魅力。此外游戏中的骑手、马主、牧场主等人物都可以自由命名，玩家可以随心所欲地建造出更接近自己生活的新世界。







一在一望无际原野上的牧场风光

攻评



# 悠远传说

官方原名：TALES OF LEGENDIA

| PS2 | NAMCO | 2005.8.25 | 7140日元 |
|---|---|---|---|
| DVD-ROM | 日版 | 1人 | 未定 |

角色扮演

## 美丽风景中的无尽神奇传说

传说系列以惊人的速度不断推出新作，但是却给人以该系列在逐渐没落之感，希望本作能将传说推上新的顶峰。擅长使用爪术特技的少年和妹妹两人一起在浓雾迷茫的大海上飘荡，食物不足体力也即将耗尽的危机时刻，迷雾中突然出现了一座小岛。然而小船却仿佛被什么吸引一样，急速靠近小岛，少年稍微不慎，失控的小船立刻被吞噬在汹涌的波涛中……漂流到小岛上的二人在海浪的拍打中渐渐恢复了意识，发现这里也并不是普通的小岛。尽管这里的地表植物茂盛景色宜人，从外观上看完全是一座普通的岛屿，但脚下却不是广袤的大地，而是人工制造的一艘巨大的海船……

游戏中主人公等使用的“爪术”是先吸取周围空气中的微弱能量，以此作为力量的源泉，发挥身体特别能力的一种绝技的总称。



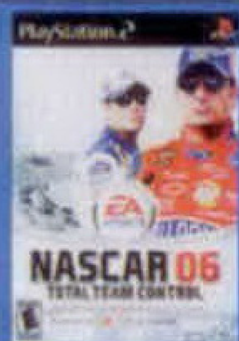
传说的世界是到处充满水和绿色的世界，在城市的周围随处可见流水潺潺的水渠，从城市的铺装就可以看出文化的高度发展。这个世界是自然与文明相融合的社会，在这只巨大的船上高山、森林、湖泊、瀑布等应有尽有，放眼望去到处都是人与自然和谐共处的自然风光。在感叹这世界优美景色的同时，不由得为这世界中高度发达的技术力震惊。

在目前已经公布的登场人物中除了主人公兄妹外，还有一名戴眼镜的男子值得注目，他同样擅长“爪术”，是船上的保安官，深受当地人民的信赖。他不仅身手不凡，还是一名公认的博学者，统率力和判断力极为出众，是团队中最值得信赖的年长者。此外还有高贵的女子，刻薄的少年，神秘的术士，冒险少女等5名性格各异的人物，厂商表示还会继续公开其他的游戏人物。









# NASCAR赛车06·团队掌控

官方原名：NASCAR 06 · TOTAL TEAM CONTROL

| XBOX | EA SPORTS | 2005.8.30 | 49.99美元 |
|---|---|---|---|
| DVD-ROM | 美版 | 1人 | 全年龄 |

赛车竞速

## 团队合作是取得胜利的秘诀！

在赛车运动中，最引人注目的当然是那些身怀绝技的赛车手。当他登上领奖台，举起金光灿烂的奖杯时，无数人都会为他欢呼。但是真正有经验的车迷都知道，赛车是一项团队运动，在赛车手光环的背后，还有无数的幕后英雄。无论是维持车队运营的经理、还是掌握赛车设计的工程师、乃至维修员和各种勤务人员，都是夺冠过程中必不可少的一环。从标题中我们就可以看出来，《NASCAR赛车 06：团队掌控》的主题就是让你亲身参与到整个车队团体的运作过程中去。

在这款游戏中，你不但要关心车队的经营状况、协调人事合作，也要为每次赛事制定详细的战术，当然还少不了亲自驾驶赛车去夺取胜利。可以说，玩家在本作中集经理、领队、技师、车手等等身份于一身。另外还有一项非常有意思的功能：在一项赛事中同一车队往往会有一辆以上的赛车参赛，而你则可以在各辆赛车的车手之间自由切换！当你已经率先完成赛程，而你的队友还落在后面的时候，你就可以接手他的赛车，并且努力取得好的成绩，为整个车队夺取更多的积分。这无疑是一个非常新奇而且大胆的尝试，不知道车迷们会不会为此而疯狂呢？







# 超级蜘蛛侠

官方原名：ULTIMATE SPIDER-MAN

| PS2 | ACTIVISION | 2005.9.1 | 49.99美元 |
|---|---|---|---|
| DVD-ROM | 美版 | 1人 | 13岁以上 |

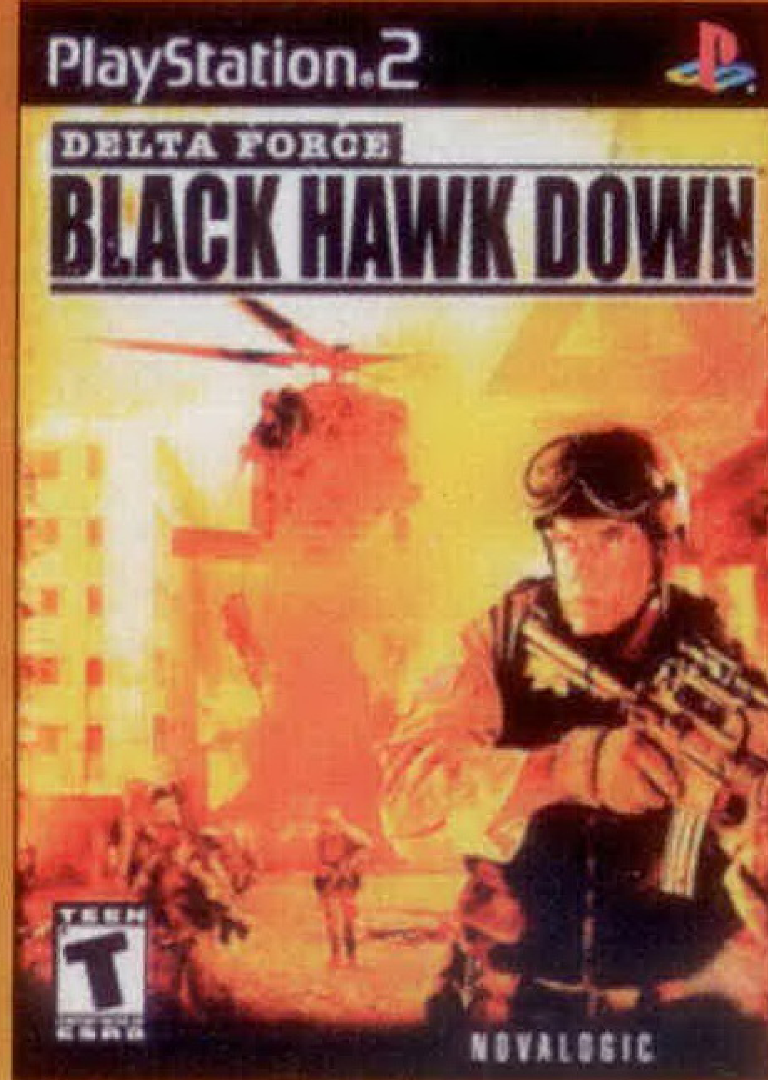
动作冒险

## 蜘蛛侠VS毒液，谁是真正主角？

由索尼哥伦比亚影业公司拍摄的两部《蜘蛛侠》电影取得了巨大的成功，在全球范围内掀起了热潮，很多人也是从电影中才开始认识蜘蛛侠这个人物。而最近的几部“蜘蛛侠”游戏也都是以电影为蓝本改编的。不过不要忘了，“蜘蛛侠”原本是一部有很长历史的漫画作品，漫画才是它的真正源头。正因为如此，ACTIVION新近出品的“超级蜘蛛侠”游戏就宣称要给玩家最原汁原味的漫画感觉。

本作采用卡通渲染技术，画面风格有着美式游戏不拘小节的特色，看起来确实与原作非常相似。而本作最大的卖点之一就是可以操纵正邪两方的角色来行动！正方主角当然是我们的“好邻居”蜘蛛侠，而蜘蛛侠系列中最有名气的敌方角色“毒液”也将以反方主角的身份登场。这在以往的蜘蛛侠游戏中可是从来没有过的设定，不知道能够给玩家什么样的新奇体验呢？除此之外，游戏制作者也称《超级蜘蛛侠》将是最深入刻画蜘蛛侠形象、最具有游戏性的一部作品。漫画原作中的众多角色都将悉数登场，fans们非常熟悉的剧情也将一一再现。游戏制作者还邀请了漫画原作的作者为游戏创作了新的剧情片断。不管从什么方面看，这都是一部相当吸引人的作品，千万不要错过！






# DELTA FORCE BLACK HAWK DOWN

电脑平台上经典的FPS游戏终于移植到家用游戏机，让更多玩家可以领略它的风采。本作强调团队合作，交通工具的驾驶使用也占有很重要的比例，一定能让你体验到不一样的感觉。

| PS2 | 本刊译名：三角洲特种部队·黑鹰坠落 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 第一人称射击 | NOVALOGIC | 2005.7.26 | 49.99美元 | 95KB |
| | DVD-ROM | 美版 | 1-4人 | 13岁以上 |



"黑鹰坠落"——1993年，美国借维和名义出兵处于动荡局势中的索马里，但是却遭到了顽强的阻击，多人阵亡，这被称为美军在越战后最惨重的失败。这次事件被改编成小说、电影等形式而为人们所熟知。当然，也包括游戏。

| 基本操作 | | | |
|---|---|---|---|
| 左摇杆 | 人物移动 | 右摇杆 | 准星控制、视角调整 |
| 十字键上 | 望远镜 | 十字键下 | 夜视仪 |
| 十字键左 | 切换武器 | 十字键右 | 切换武器 |
| L1 | 瞄准镜 | R1 | 射击 |
| L2 | 探头 | R2 | 投掷手雷 |
| L3 | 语音指令 | R3 | 射击模式 |
| □ | 装弹 | △ | 下达指令 |
| ○ | 切换姿势 | × | 跳跃、特殊行动 |
| SELECT | 任务简报 | START | 游戏菜单 |

## Mode 游戏模式选择

### 单人游戏（SINGLE PLAYER）选项

■战役(CAMPAIGN)：也就是剧情模式，逐一完成各个任务。

■训练营(BOOT CAMP)：新手训练模式，在这里根据教官的指示学习各种基本操作，打过一个关卡之后此选项会变为INSTANT ACTION，可以选择已经打过的关卡进行游戏。

■难度(DIFFICULTY)：选择游戏难度，分为容易(EASY)、普通(MEDIUM)、困难(HARD)三种。

### 多人游戏（MULTIPLAYER）选项

■网络模式(GO ONLINE)：使用PS2网络进行联机对战。

■分屏对战(SPLIT-SCREEN)：采用分屏模式进行对战，可选择各种对战模式，最多支持四人分屏。

■合作模式(CO-OP CAMPAIGN)：采用分屏模式，以两人合作的形式来完成任务。最多支持两人分屏。



←在多人模式中可以使用分屏方式进行合作或者对战。




←根据过关评价得到点数并且用于人物技能升级。

## Team 团队合作指令

按住△键之后，使用十字键就可以选择指令下达给队友。按十字键上方向出现"治疗"指令，其中包括治疗全队(HEAL TEAM)和治疗主角(HEAL ME)两个选项。按十字键下方向出现"弹药"指令，包括补给弹药(NEED AMMO，队友会把自己的备用弹夹传递给主角。弹夹图标左下角的数字表示可以补给的弹夹数量)、准备战斗(WEAPONS READY)和停止射击(HOLD FIRE)三个选项。按十字键右方向出现"阵形"指令，其中包括前往指定地点(GO TO POINT，队员会前进到主角准星瞄准的位置)、掩护(COVER ME，队员会掩护主角前进)、重新集结(REGROUP)、原地待命(WAIT HERE)、停止行动(STOP)五个选项。在某些难度较大的任务中，活用团队指令是取得胜利的关键。不过还有一点要注意的是，使用治疗或者补给弹药等指令的话会影响到过关之后的评价。

## Misson 单人任务指南

### 分配点数

开始单人任务(或者合作任务)之后，会有一定数量的点数用于升级角色的各项性能。其中包括人物能力(ATTIRIBUTES)、武器技能(WEAPON)、附加装备(EXTRA PACES)三项。人物能力中又包括射击能力(MARKSMANSHIP，增加射击精准度)、敏捷度(DEXTERITY，提升跑动速度以及射击、装弹速度)、耐力(ENDURANCE，增加受伤后的持续作战能力)、领导能力(LEADER-SHIP、提高队伍的合作性能，使你下达的命令能够更加快速、有效地被执行)四个方面。武器性能选项中可以提升人物对于各种武器的使用技能。附加装备选项中则可以增加弹药或者医药包的携带量。每过一关之后会根据你在本关中的表现做出评价并且得到一定的点数，继续用于角色升级。

### 其他技巧

按住L1键可切换成瞄准镜模式，此模式下还可以通过十字键的上下方向来调整焦距(不是所有的枪械都可以调整焦距)，用于远距离狙击敌人。按住L2键并推动左摇杆的左右方向，人物会做出探头动作，靠近墙角使用这个动作可以在隐蔽自己的同时看到墙后面的情况。按住R2键之后，可以使用十字键来选择手雷的种类，包括爆发雷、烟雾弹、闪光弹等等。



### 画面显示

屏幕右下方的彩色竖条显示任务当前的体力，人形图标则表示人物当前的姿势。按下○键可以切换人物站立、下蹲、匍匐等各种姿势，此时屏幕上的图标也会相应变化。体力槽下方显示了子弹数量，左边是当前弹夹内的子弹数量，右边是剩余子弹数量。两个数字中间的子弹图标表示的是射击模式，某些枪械可以按下R3键切换连发或者单发模式。当控制机枪等固定武器时没有子弹数量的限制，但是屏幕左方会出现另外一个彩色的竖条表示枪管热度，如果连续发射的话热度就会升高，升高到一定程度就无法发射了，要冷却下来才能继续工作。

屏幕左下方是雷达，在本游戏中雷达的作用是很大的。除了显示附近的队友以及地形之外，还会显示出当前的目的地，并且用细线将人物当前的所在地和任务目的地连接起来。这样就可以一目了然地看到自己下一步应该要做什么。另外按下SELECT键可以显示任务简报，进一步确认当前的任务。敌人并不会在雷达上显示，但是遭到敌人攻击时雷达上会显示攻击来源的方向，这样就有助于迅速找到敌人的位置。





←屏幕左下角的雷达会对行动提供很多帮助，要密切注意。



□文责 待菜

# RPG幻想辞典

## 鬼太郎系特别篇 海妖夫妇

这回我们水木之路上的妖怪是No.44的恐怖的有着血盆大口的朱盆，以及一对妖怪夫妻、属于海怪类的No.45的海女房和No.56的海坊主，这三位并不是水木大师的原创妖怪，但却是为数不多的几位有着高危害性的传统妖怪。




朱盆（しゅのぼん），这位妖怪的形象正如其名一样，有着一张如盆子般大的通红的脸，看起来还是挺恐怖的。满脸就像是涂抹了红漆，特别是眼睛更是血淋淋的一般红，前额有一个角，这是大多数鬼怪都有的标志性特征，头发则全是如一根根的针似的全部直耸着，而最为恐怖的还是他的那一张血盆大口，一直开裂到耳根部，和裂口女的嘴十分相似，足以吞下一整个人。据说朱盆经常出没于福岛县附近，通常在夜晚于路边出现危害行人，其整个的身子几乎就是一张血色大脸，在有月光的夜晚下看着时显得相当狰狞和恐怖，不过他的作用也不光是害人，据说他还能帮人医治好容易脸红的毛病。




六十年代的鬼太郎系列中，其也算一位活跃的角色了，在当时还颇有人气，其藏匿于会津(福岛县)诹访的皇宫附近，每一到晚上这周边地区的人都只能躲在家中而不敢行走于户外，弄得人心惶惶是谈朱盆色变，而关于此还有段小故事。曾经有一位大概二十五、六岁左右年轻的武士，其黄昏时独自一人回家途中不得不途经诹访皇宫外的一段路，之前他也有耳闻这里常有妖怪出没害人的事，于是心里还是显得惊恐害怕，正好这时似乎听见背后有人追赶上来的脚步声，所以也加快了自己行走的步伐。但渐渐地后面那人也赶了上来，看上去是位相貌不错的侍从，也正好顺路回家，于是年轻武士的那颗起初还惶恐的心渐平了下来，两人也有说有笑地闲谈了起来。当说到最近这里常出现的怪物时，年轻武士则问那位侍从有没听说过这方面的事情没有，侍卫说他也知道一些，并且转过身来告诉武士说其实就是这个样子，借着微微的月光，武士也到看了那侍从满脸涨大得通红，略有些张裂的血盆大嘴延伸到耳根，头上似乎还有个像发髻一样的小角，显得相当狰狞和怪异，武士立即吓得昏死了过去，不过大概一个时辰后他就清醒了过来，所幸的是现在离家已经不远了，于是急忙赶回家去。因为在路上碰到这如同朱盆一样恐怖的侍从耽误了不少时间，回到家后已经是很晚了，之前在家等着自己回来的武士的妻子也是盼得心急如焚，生怕丈夫在途中遇到了什么不测。尔后年轻武士把自己路上的见闻告诉了妻子，并还提到了那位吓得自己昏厥过去的恐怖的侍从后，妻子顿时也惊恐得瞪大了双眼，然后冷静地告诉丈夫他所说的那个同路的侍从其实就是最近常在皇宫附近造次的妖怪朱盆所化……并且她还重复着向丈夫叙述了一遍"你所看到的那人是不是满脸通红，露着张裂到耳根的血盆大口，头上有一小角，就如同我现在这个样子呢……"话音未落就只见其妻也已变为朱盆的相貌，年轻的武士又再次吓得惊死过去，这次是真的吓死了。原来，在他回到家之前昏过去的那段时间里，曾与其同行过一段路并化作是侍从的朱盆就已经先害死了武士的妻子并化为了其的相貌。






海女房（うみにょうぼう），也称为海夫人，与西方妖怪中的人鱼相似（与日本妖怪中的人鱼是两个概念）常出没于岛根县半岛平田市附近的十六岛，其正是海坊主的妻子，但是相比之下她的脸看起来却要比海坊主可怕得多。

因为属于海怪类的妖怪，所以她也是非常的喜欢吃鱼，尤其是那种咸鱼，不过她倒不是自己去捕鱼，而是常常去偷渔民们的鱼。有时候渔民们为了防止海女房来盗鱼，便用许多的大石块压住渔网，要想拿走里面的鱼的话还得先把这些沉重的石头们弄走才行。然而，这些石头也并没有难倒海女房，最后她还是轻易地弄开了石头并偷走了鱼，其力气之大由此也可见一斑。据说海女房出现时背上还老背着一个小宝宝，也就是其与海坊主的孩子，她之所以那么频繁地偷鱼还全都是偷去为了给自己的孩子吃。




要说到她的特征的话，其是全身布满着鳞和蹼的女妖，而且还是属于海陆两栖的妖怪，离开了水就算是呆在陆地上数天她都不会死，除了在岛根县其比较知名之外，在三陆一带也有关于其的传说。在当地的一渔民的妻子，因丈夫出海打渔数日也未归家，这让她为此担心不已，于是去找到当地一神通的女巫求卦，让其告之自己的丈夫是否能平安地归来，就在这时突然出现了一位女子，其实就是海女房所化，并且还拿着一大包裹，她假装要卖东西，还让那渔民的妻子来看看。谁知打开包裹一看，里面竟然是五个人的尸首，似乎里面就有那妻子的丈夫，并且海女房得意地笑着说，这其实就是她找到的这几天在海上起风暴时所遇难的捕鱼者们的尸首。一看到这，无比悲伤的妻子什么话也没有说就黯然地走开了，因为太爱自己的丈夫，万念俱空的她难以承受如此大的悲痛，投海自尽了，而葬身大海的她后来也变为了妖怪海女房。




既然说了海女房那也就不能不先来提提她的丈夫海坊主了（うみぼうず），通常被俗称为海怪，头上无毛（本来就属于和尚一类的妖怪，所以当然无毛了），身躯庞大，大概有五、六尺左右，当其在暴风雨的海面上出现时，那黑压压的一片确实给人以相当恐怖的感觉。另外他也是渔夫们在海上作业时最怕碰到的妖怪，只要有其出现，通常都预示着大难临头。一般在海上天气很差或是傍晚的时候，海坊主就会出现，一个体型硕大黑乎乎的光头和尚会出现在船头前挡住船的去路，看不清其面孔，但能明显地观察到那一对蓝光烁烁的妖眼，其会向渔夫们强行索要所捕得的鱼，要是渔夫们不给或是捕鱼量太少而达不到他的要求的话，其会在盛怒之下吐出黏液或掀翻渔船，让渔夫们船翻人亡。






其实海坊主是很大的一支妖怪族群， 其不外乎就是在海上对所遭遇的船只作害，其实这个妖怪的形象更多的也还是来自于对海盗的妖魔化，不过在海坊主这一大族群中较为有名的还要算也是频繁出现于三陆地区的海座头了，我们在今后会作关于其的详细的介绍。

□文/逆转A.C.E:nakazawa 责编/北斗

# 久多良木健的PS革命

□文/麻仓怜士

【前情提要】可以说没有大贺的坚持，久多良木的计划的计划就没有机会得到实施，上期回顾的是这位商界儒子的一生经历。

## 第二章 DO IT 表面雄心万丈与背后暗渡陈仓

俗话说“一个好汉三个帮”，个人英雄主义只会出现在老电影里，万事的因果都是有其必然原因的。PLAYSTATION的巨大成就不能完全地说成是谁的功劳，如果没有那些领导者和同僚的紧密协作，久多良木的远大志向恐怕终究只能是一场幻梦。

毕竟久多良木的性格之怪，并不是讲求正统的日本主流社会可以容忍得了的。在日本社会中，类似久多良木健这样性格古怪脾气异骨的有才之人并不是很难得见，但他们在一般会社中往往遭遇的是直接开除或是长期雪藏担任无聊工作的处境。但正因为有大贺这样一个人物在，他才能够有机会一展才华。

但这并不能证明SONY就一定是什么慧眼识良驹的伯乐，万事皆有缘法，时势造英雄这话绝对不假。重用久多良木，其实也是当时时局的必然选择。从MSX到WORKSTATION，大贺典雄一直为索尼在电脑领域的接连挫折感到无比郁闷，在一连串的失败后他将失败的原因归结为社内缺乏理解数码技术及能对数码技术发展前景有正确认识的人才，此时他想起了行事不规却深熟此道的反骨仔久多良木健，这个边缘人物无疑是最佳选择，同时也是打压社内腐朽势力，从而完成企业结构调整的一个最好的契机。

因为自从与任天堂展开合作开始，索尼社内的反对声就从来没有停过，不少抱死老饭碗的元老甚至认为进军游戏机产业是对SONY这样的国际性大企业的污辱，与SONY在家电领域内的光辉形象是完全背离的。偏偏不知死活的久多良木完全不管这些元老的看法，多次当面推行自己的PS计划，很多元老都开始有针对地准备对其采取行动。大贺典雄深知把久多良木健继续留在社内早晚是要出事的，于是他找到了SME的丸山茂雄。丸山茂雄是索尼创业的100名元老人物中的一员，70年代初期全权负责收购和组建CBS SONY(SME的前身)。他在企业初创时期不管春夏秋冬季节变换，永远是一身白风衣加西服，每天夜间出入东京大小的歌舞厅及夜间娱乐场所，在这些龙蛇混杂之地他发掘出很多无名的艺人，在经过他的亲自包装后大红大紫。丸山茂雄与久多良木健的首次打交道是在1989年春，当时久多良木健还在为与任天堂的合作而奔波，是专程来测试SFC的音效处理芯片而来。SME的员工基本都是做音乐的，对游戏产业根本一窍不通，但久多良木耐心指导，对操作重点详加说明，这使测试工作很快就完成了。丸山因此对他的行事干练非常欣赏。后来SME下属部门开发了10款FC和GB游戏，丸山茂雄特意请久多良木健过来试玩。没想到久多良木在玩后当着制作人员的面破口大骂：“这里面除了一个游戏尚有新意，其他都是不折不扣的垃圾！”，当时场面颇为尴尬。后来这些游戏发售后果然成绩惨淡，除了被久多良木健认可的作品勉强卖出了3万份外，其余都是千八百份的成绩。此事之后，丸山茂雄更欣赏久多良木健了，当久多良木在索尼处境危急之时，丸山非常爽快地答应接纳，并与索尼共同出资本成立了SCE。出身江湖的他在进入SONY以后的时间里也更多地是泡在风尘之地，以这个老江湖的眼光与直觉，他认为久多良木早晚会成大器。而且丸山茂雄独特的出身也决定了他是索尼集团元老中最有远见的开明派，他不像一些高学历的死硬派认定老套路，早在1994年初的一次经营战略会议上他就在大家的面前明言：“电子游戏将和电影、音乐一样成为未来索尼娱乐事业的重要支柱。”



↑丸山茂雄近照，他是索尼元老中为数不多的开明派。



于是在一次秘密协商后，久多良木健领衔强打的PS事业部全体10几个人7、8条枪就被集体转入SME名下，办公地点也迁到了SONY在青山一丁目的老楼区大厦。而相信直到此时，久多良木还不知道自己刚从事业的鬼门关转了个弯。经过这短暂的长征，久多良木今后的功名基础得到了保留，也保住了PS事业不至于在摇篮里夭折。

就在PS即将正式投产之时，天下大乱。微软推出的最新操作系统WINDOWS95引发了20世纪末也是人类文明社会有史以来最大的一阵家用电脑普及狂潮，这直接造成了世界范围内的内存条库存不足，当时电脑硬件生产的规模对此完全没有预见，这就导致了瞬间内存的价格飞涨，这对还没出世的PS无疑是天大的一个坏消息。为此大贺典雄被迫亲自出马，利用本人在电子产品业界的深厚人脉开始四方联络货源，但状况仍不见好。最初接受委托生产PS内存条的日本某Y会社，本来就对看似癫狂的久多良木的这个进军游戏产业的举措毫无信心，非常担心这个占到总体产值40%以上的超级大订单最终会血本无归。此时大贺听闻了这个消息后亲自出马，在利用人格魅力及利益调整后，得到了该社长的信赖，最终这个超级大的制造合同订单还是按原样执行。面对世界范围内存价格不断飞涨的趋势，久多良木健出来断言这不过是暂时现象，要么怎么说他真不知道死呢。但大贺认为通过量产化体制能够在一定程度上抑制制造成本的上扬。两人的想法一对一错：进入1995年以后，因世界范围内量产电脑元部件的最新技术还未来得及全面贯彻，内存的上涨趋势更如脱缰野马般不可抑制，此时SONY社内的反对之声此起彼伏，久多良木再度遭遇信任危机；这时还是大贺典雄出面力排众议，力保久多良木，同时他暗中推行的量产化体制也在顺利进行中，他不动声色地依旧支持PS与任天堂世嘉等竞争对手大打价格战。当1996年PS主机顺利完成了月产200万台的量产计划后，仅一年间就完全收回了之前的计划外财务损失。大贺暗地里的计划与举措对于PS成功的作用，至此足现。

□责编/无无

# 米花通信

《街霸3.3》已经推出6年了，续作一直杳无音信，而这款神作却一直是各大街机赛事的保留节目，如欧美的“EVO”和日本的“斗剧”等，可见其生命力的旺盛。基于对这款游戏的喜爱，本期内容我们也将围绕它展开，希望格斗迷们能够喜欢。

Vol.16 主持:小沛

自从在PS2上出现了《街霸3 三度冲击》之后，编辑部的业余时间就基本成为了“天下一武道会”，经常参与的有善于摔投的PERFECT、作风硬派的风林、拼劲儿十足的无无、悟性极高的荇菜还有出奇制胜的小沛。玩得时间长了，大家对于《街霸》的感情越来越深，可是喜欢追求新鲜感的小沛总是希望能够看到水平更高的下一代作品，于是突发奇想，决定专门作一期“街霸米花专题”。



# 《街霸3.3》乱谈







## 三代之路尚未完结

《街霸》是现代格斗游戏的鼻祖，也是致力于将格斗游戏做到完美的经典系列作品。与《格斗之王》不同的是，正统《街霸》新作的推出基本上都是对于原作品系统的修正，直至没有什么明显的不合理之后才推出真正的下一代，而后的作品又是不断地改进，也因为如此，正统《街霸》虽然有十几款作品，然而游戏仅有三代。记得一年多前，在《电软》上登过的一篇文章中就说了这个奇怪的现象，那就是《街霸》的所有作品都没超过三代。其他的先不谈，就“3.3”来说，由于关注的人比较多，因此对其要求也就格外苛刻，本作依然被认为有改进的必要，三代根本还没有到完结的地步。

都说格斗游戏没落了，然而当大家一同参与一款游戏时，能够让人迅速全身心投入，观赏性强而且场下的选手等待时间又短的，除了格斗别无他选。我相信在中国，DC那一版“3.3”很少有人接触，而PS2绝对是把这款游戏给“普及”了。喜欢这一系列的人不在少数，我也是，看着人家KOF玩儿命出新作，我们能不羡慕吗？从人气这方面，《街霸》也不应该完结。

你要说冈本吉起离开CAPCOM才是《街霸》完结的理由，那就更胡扯了。这个游戏又不是他一个人做出来的，冈本吉起走了，可是制作经验留下了，CAPCOM的格斗游戏制作实力不会因此而干脆终结。当初ARIKA单飞之后的“EX”系列也算是不错了，人家当初的制作班底估计还不如今天的CAPCOM呢。所以从制作实力上来说，《街霸3.3》也不该成为最后一作。

## 浅谈对3.3的一些认识

喜欢玩“3.3”不代表真正了解它，我对这款游戏的认识也只是皮毛，下面列举一些供大家探讨。

记得有一次和荇菜较量的时候，他老人家就说过，“只要你练熟了YUN的幻影阵，编辑部里没人是你的对手……”。这说明什么？YUN强得有些不合常理呗。幻影阵发动以后的出招硬直状态几乎没有， 敌人中招之后就别想落地，谁能跟这么个疯子拼啊？可你要真这么想，那你就错了。不知道列位读者有多少会去关注每年日本举办的街机“斗剧”比赛，经过历年的征战，被排在三甲席位的YUN、CHUN-LI和KEN这三名角色也不是绝对位置不可动摇的，他们之间的关系就是YUN克CHUN-LI，CHUN-LI克KEN，KEN克YUN。这种循环相克的关系就是在总结了多年的比赛情况之后的客观分析，当然这里所谓的谁克谁，是指胜率会偏高一些，这不能说《街霸3.3》在平衡性上有问题，反而证明这款游戏没有实力明显不在同一档次的王道角色，保证了对战的公平性。

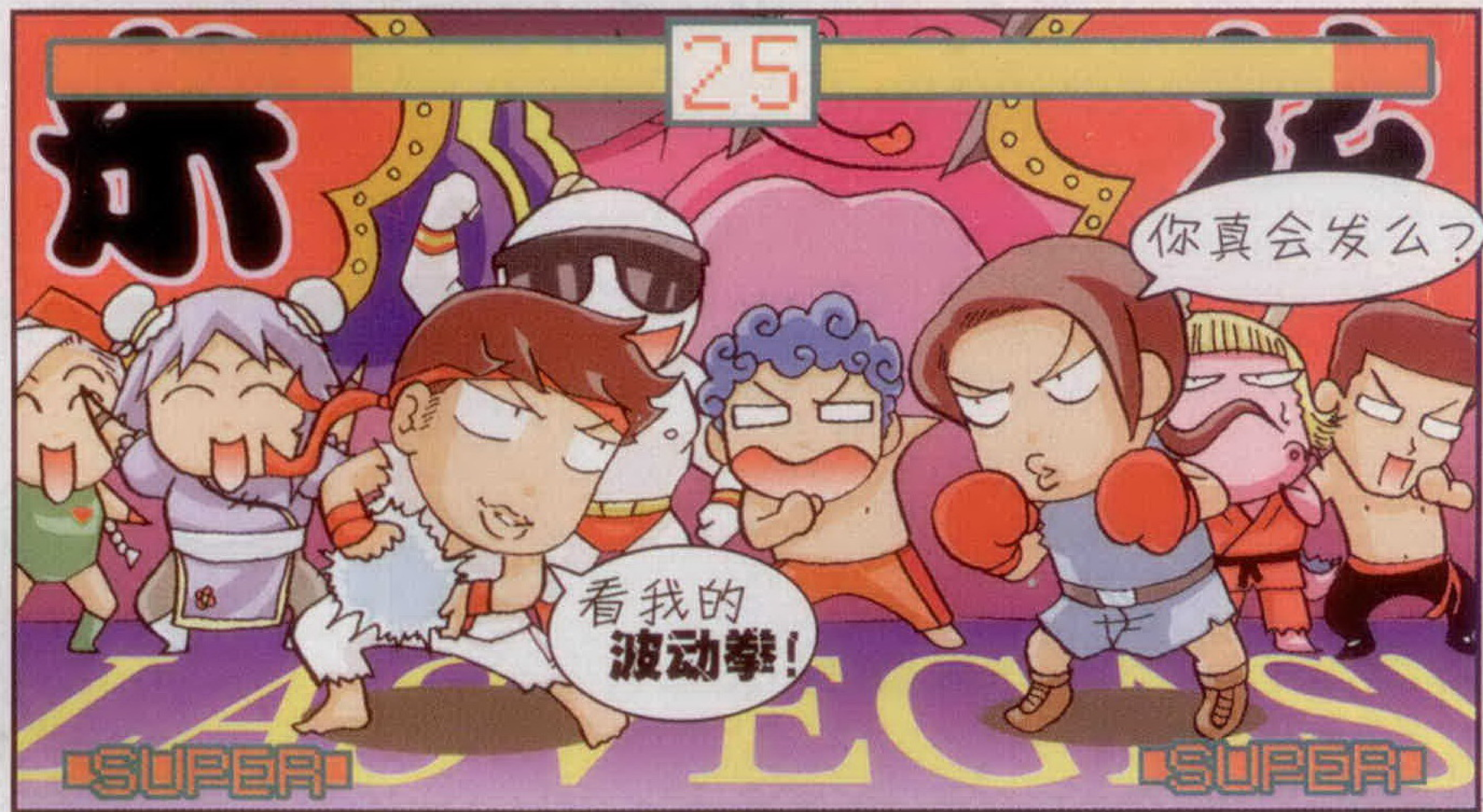
再说说我身边的例子。平时经常和我对战的PERFECT最喜欢使用的就是大胖子HUGO，那个大家伙的压制力真是常人无法接受的。什么站中拳、蹲中脚、跳入360、起身720……PERFECT老兄把HUGO的气势都给发挥出来了，以至于荇菜的YUN总是惨死于HUGO的重压之下。对付HUGO这个角色，URIEN是最有发言权的。用HUGO与别人对战的时候有两点让对手头痛，其一是极具压迫的气势，其二就是近距离的压制。而URIEN的高速进攻使得HUGO大部分时间只能防御，在气势上处于劣势，另外URIEN的快速前冲更是与HUGO保持距离的利器，想要近距离压制简直难如登天。这两位开战的话胜利机会明显偏向于URIEN。可是保持胜率的关键在于战术思想的彻底贯彻，还有过硬的技术。反正优势是摆在那里，会不会用还要看个人的修为，所谓的胜利也不会是压倒性的，人物能力平衡在本作中的体现不难发现。

上面小沛拽了这么多，其实是为了显示我对这款作品还有那么点了解。可就是因为有了这点儿认识，我更感觉到了这款游戏的深奥，总觉得要超越它实在是太难。CAPCOM的担心估计也在这里，与其为了凑数去开发一款素质平常的挨骂作品，还不如留下一款经典游戏让人们顶礼膜拜算了。

## 格斗游戏的探索

游戏的种类由最初的动作、射击等衍生出今天难以尽数的繁盛局面，而针对于每一个类型，它们都有自己的进化。格斗游戏分为2D与3D，徒手与兵器，及纷繁复杂的对战系统。在2D游戏当中，画面完全不是重点，用成熟完善的系统体现对战的乐趣才是这类游戏制作的追求。都说现在格斗游戏没落了，其实不然。现在游戏的种类多了，格斗游戏作为一个单独的类型，在游戏的整体队伍中所占的比例自然是小了，不过这并不能说明格斗游戏已经不受人欢迎了。看看《街霸3.3》，这么多年了还是那么有人气，不是最能说明问题吗？

无论是在日本还是在中国，街机厅里的主角基本上还是格斗游戏，只有这类游戏才能最直接地体现人和人之间的碰撞与交流。格斗游戏并不是叫人去好勇斗狠，而是很大程度上考验人们的思维敏捷性。希望制作格斗游戏的厂商，不要因为市场的萎缩就对它失去了信心，希望CAPCOM不要让《街霸》成为永远的过去。现在我们看不到未来，可谁又知道数年后是哪家的天下？











GRANDIA III

| PS2 | 本刊译名：格兰蒂亚3 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 角色扮演 | SQUARE-ENIX | 2005.8.5 | 6800日元 | —— |
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 全年龄 |

阔别已久的格兰蒂亚系列经过了2年的时光，终于和各位玩家见面了！本刊在第一时间完成了攻略，奉献给大家。□文责/龙马

## 【游戏系统简介】

### 移动 MOVE



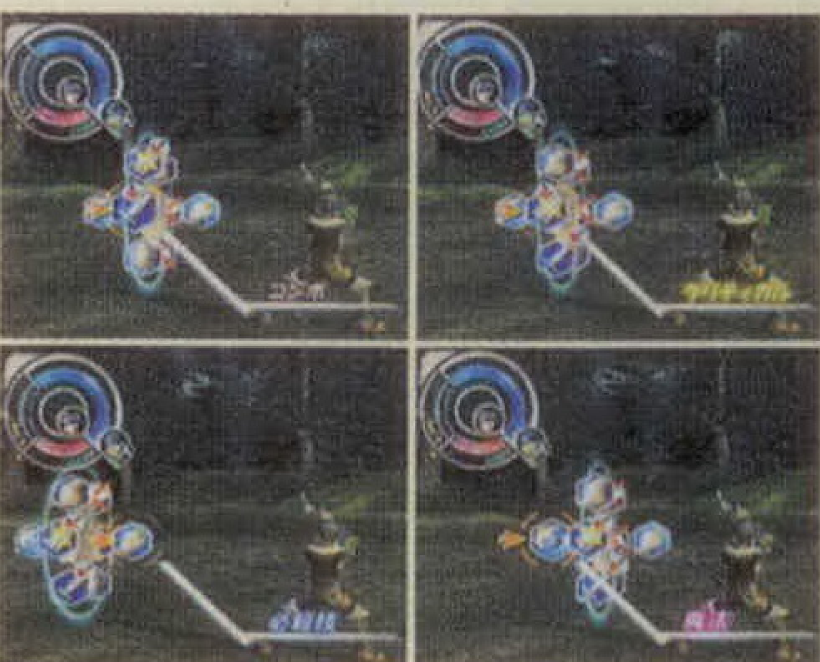
游戏中的地图，分为野外（大地图）、城镇、洞窟迷宫等不同部分。在游戏进行的时候，玩家需要从一个场景移动到另一个场景，地图表示在屏幕的左下角。按L1、R1或者转动右摇杆，可以将场景360度旋转。

### 遇敌 MEETING ENEMIES



本作中的敌人并不是在移动的时候随机出现的（即踩地雷的遇敌方式），敌人在地图画面上移动，与之碰撞即发生战斗。需要注意的是，在地图上按□键不但可以劈开一些障碍物，还可以把画面上的敌人劈晕，随后遇敌时就可以把敌人包围，从而获得有利的作战形势。当然了，如果你不想交战的话也可以躲着走，但是小心不要让敌人从背后追上，否则可就麻烦了。

### 战斗 BATTLE



本作中的战斗是以即时回合制进行的。在表示时间的轮盘上，从“下达指令”到“执行动作”有一定的时间。敌我双方的站位也会影响到攻击的效果。我方的攻击包括普通攻击，重攻击，特殊攻击和魔法。在选择特殊攻击的时候，可以实现合体攻击。当敌人蓄力的时候，可以用重攻击来抵消敌人的行动（CANCEL技）。在游戏中，CANCEL技直接影响到我方人员的行动。

### 道具 ITEM



在很多地方可以发现藏有道具的箱子，把它们打开就可以得到里面的东西，按○键调查就可以找到。有的道具隐藏在一些可破坏的东西（如蘑菇）里面，按×键可以破坏，然后得到道具；在冒险时，按□键可以探索道具埋藏的地点，以及一些通行的机关等等。

### 存储 SAVE



在游戏中，要在特定的存储点才能存档。而读取则可以在任何时候进行（战斗时除外）。有的存档地点可以直接回复HP与MP，十分方便。在有回复功能的存档点附近练级，可以很快提高自己的等级。

## 序章 追梦的少年

这是一个交织着科学与魔法的世界。人们传说着这样的故事：有一位叫做施密特（シュミット）的英雄，驾驶着自制的飞机穿梭于蓝天白云之间，做着行侠仗义、除暴安良的事情。他的事迹被拍成了电影，有一名少年整天沉浸在这些电影里，并且发誓将来有一天也定要乘着自己的飞机，做一个周游世界的英雄。这个16岁的孩子，名叫勇气（ユウキ）。

勇气和好朋友——机械师罗茨（ロッツ）在村子（アンフォゲ村）的旧仓库里找到了一架施密特用过的飞机。罗茨把飞机修理了一通，本来马上就可以试飞的，但是……

“这小子又跑到这里来了啊！”一个熟悉的声音从门外传来。勇气和罗茨想逃跑已经来不及了，结果两人被堵了个正着。来者正是米兰达（ミランダ），一个和勇气共同生活了十年，既像姐姐又像母亲的人。她把两人训了一通之后，拿走了飞机最重要的部位——动力元件（フライトユニット）。眼

◆◆流程要点◆◆

在米兰达家中左边的房间找到フライトユニット，随后回到罗茨所在的仓库

在仓库开动飞机，之后的动画。动画结束之后与敌人交战

作战时按照米兰达的指示行动。当指令上方出现箭头的时候，按照箭头选择，可以成功阻止敌人的行动

看着蓄谋已久的飞行计划就要泡汤，勇气决定回家把动力元件偷偷取回来，在晚上起飞。

在家里搞到了动力元件之后，勇气回到仓库，把元件安到了飞机上。罗茨把跑道放开，在机器的轰鸣声中，勇气驾着传说中王牌飞行员的座机，开始了梦想之旅。但是……正当他飞得高兴的时候，却发现飞机的制动杆失灵了。勇气被吓得束手无策，这时候，米兰达却突然从他背后冒了出来。原来她是担心勇气的安全，不放心才跟着他上了飞机，结果飞机超重了……

勇气好不容易控制住飞机的平衡，却意外地发现地面上有一架逃亡的马车。驾驶马车的是一个金发少女，后面跟着几个骑马的士兵。这时一股侠义之魂在勇气心中烧了起来，他二话不说，操纵飞机像电影记录片里的施密特一样，朝着地上的骑兵撞了过去！

虽然勇气和米兰达没受什么伤，但是那架传说中的飞机却彻底报销了。两个士兵赶到了坠毁现场，不由分说就跟勇气他们打了起来。不过他们的实力太弱，三下两下就被收拾掉了。（实际上，在游戏里他们俩是给玩家做战斗示范用的实验品，可悲的杂兵啊……）

勇气和米兰达在现场找到了马车上的少女——阿尔菲娜，同时碰上了一个身穿黑衣、银色头发的冷酷男子，据阿尔菲娜说，他的名字叫敦克尔（デュンケル），是来追捕阿尔菲娜的。但是，勇气从他的眼神中似乎有一丝无奈和悲哀，这是为什么呢？最后他也没有带走阿尔菲娜，自己黯然离去……

~入手道具~

●アンフォグの村

ミランダの家中的药草花盆……やくそう

ミランダの家中的橱柜……フライトユニット

●アンフォグの森

宝箱……レンジャーブック

存档点附近……フレアエッグ

## 第一章 冒险的开端

◆◆流程要点◆◆

在仓库中找到药用ハーブ，带回家中，和米兰达对话，随后与柯奈尔初次交战

穿越森林后，在野营地用餐、休息。在吃饭的时候可以交谈，了解一些事情

第二天，遇到被网兜捆住的柯奈尔，剧情结束后再次交战

惊魂未定的阿尔菲娜体力不支，晕倒在勇气的怀里。没办法，好人总得做到底，勇气和米兰达把这个不幸的女孩子带回家，让她休息。到了第二天，米兰达担心阿尔菲娜的身体恢复不过来，特意让勇气到仓库取了特效药草（药用ハーブ），为她调理。

勇气刚把药草取来，就听见外面一阵吵闹。原来是昨天追踪阿尔菲娜的那个骑士头目——柯奈尔（コーネル）跑到村子里来搜人，可惜被他抓到的是一位邻家大婶……为了拯救大婶（汗），同时也为了确保阿尔菲娜的安全，勇气再一次拔出剑，迎了上去！

### ★BOSS：重装骑士コーネル

实际上这一战也是锻炼主角战斗能力的训练战。（由此可见柯奈尔也是个无奈的悲情人物）注意，在本作的战斗中，敌我双方的行动是按照游戏画面左上方的时间转盘决定的。敏捷度较高的人在转盘上的移动速度自然也比较快。而转盘左下角（第三象限）的红色部分则是出招的时间，无论普通攻击，特技还是魔法，都需要经过这一段时间才能使出。如果在这段时间内遭遇对手攻击的话，那这个角色的动作就会受到影响。严重的话会被迫中断，回到转盘的初始状态。柯奈尔的速度慢，当他刚进入蓄力状态时就予以痛击，不出几个回合他就会知趣地撤退。

大家从这里也可以看到本游戏战斗的关键所在。当敌人蓄力的时候，我方使用重攻击，特技或者强力魔法截击，可以使敌人没有喘息的机会，甚至被活活屈死。当然了，当你遇到多个行动迅速而且出手狠的敌人的话，来不及还手就OVER的人很可能是你自己。

~入手道具~

●アンフォグの村

仓库（ガレージ）……药用のハーブ

●アンフォグの森

宝箱……ウインドエッグ

障碍物（蘑菇）……ヨミの回复药

宝箱……ファストリング

障碍物（蘑菇）……疾风の魔石

障碍物（蘑菇）……ヨミの回复药

障碍物（蘑菇）……やくそう

障碍物（蘑菇）……伤ぐすり

宝箱……魔法の圣水

障碍物（蘑菇）……白いサルファ草

障碍物（蘑菇）……爆弹キノコ

障碍物（蘑菇）……白いサルファ草

障碍物（蘑菇）……キュアハーブ

宝箱……ソルジャーブック

赶走了无理取闹的柯奈尔之后，米兰达决定带阿尔菲娜离开这个不安全的地方。阿尔菲娜是神人一族（コミュート）的人，为了寻找失踪的哥哥埃米琉斯（エメリウス）的下落，她决定去一趟阿克里夫神殿（アークリフ神殿），她和哥哥从小长大的地方。

神殿离这里路途遥远，用走路根本就到不了那里。勇气的飞机已经报废了，而罗茨也心灰意冷地远走他乡，现在唯一的办法就是先徒步到港口城市萨巴塔尔（サバタールの港），然后搭一艘船。在稍做准备之后，勇气和米兰达护送着阿尔菲娜，一行三人前往萨巴塔尔港。路上要穿越一片森林，注意里面的怪物。最好在出发前在道具店里买上足够的药草和几个かんしゃく玉，会派上用场的。



三人在森林里露宿一夜，翌日起程的时候却发现了柯奈尔，他中了猎人的圈套，被一个大网兜吊在树上，十分狼狈。米兰达挖苦了他几句，结果他一怒之下砍断网兜的绳索，要和三人一决高下。柯奈尔到最后还是招架不住，一不小心掉进了路边的陷阱里，眼睁睁地看着他们三个有说有笑地远去……

### ★BOSS：重装骑士コーネル、杂兵×2

这次的柯奈尔装备了钢铁甲手，实力比上回强了不少。他还带了两个帮忙的随从（奇怪啊，刚才他吊在网兜里的时候那两个跟班哪儿去了？没看见他们仨网在一块儿啊），注意柯奈尔和钢铁甲手算作两个敌人，各有各的HP。为了避免我方的攻击被人提前击溃，交战的时候还是先摆平那两条杂鱼为好。让勇气和米兰达配合重攻击，可以取得不错的效果；如果实力不够，用炸弹（かんしゃく玉）也能比较轻松地做掉那两个杂兵。之后再对付迟钝的柯奈尔就相对容易一些了。让阿尔菲娜专门负责回复。

## 第二章 展翅飞翔

在去往萨巴塔尔港的路上，勇气在海边发现了一个人，此人叫阿伦索（アロンソ），他说他有一艘船，可以送三人去往神殿，但是他的船因为赌钱押给了别人，所以需要翻本的资金。结果阿尔菲娜的胸针被他抢去做了赌本，三人急忙追着他来到萨巴塔尔港。在那里，一个叫比安卡（ビアンカ）的女人经营的赌场中，阿伦索又输掉了胸针。情急之下他竟然拿自己当赌注，说明天要再赌一局，如果输了的话就给比安卡一辈子当牛做马。（说实话，给她做一辈子奴隶的话，还不如直接撞死，原因……其实很简单。）



在第二天的赌局里，阿伦索在米兰达的协助下出千成功，不但赢回了船和胸针，还得到了一大笔钱。不过他把钱都分给了在场的客人们。因为他以前经常跟他们借债，而且基本上没怎么还过……

得到船钥匙之后，大家兴冲冲地前往下一个目的地——一座叫梅蒂

## ◆◆流程要点◆◆

- 在海边发现阿伦索，和他一起到萨巴塔尔港，进入比安卡的赌场后引发剧情
- 剧情结束后得到船，在船上与阿尔菲娜、阿伦索和米兰达交谈后休息
- 第二天早晨在甲板上发生战斗，见到骑飞龙的乌尔
- 随后来到蓝多德岛，在山顶与BOSS交战，随后勇气和阿尔菲娜掉入异界
- 从异界归来后看到米兰达和阿伦索被怪物袭击，帮他们解围
- 然后来到梅蒂，把米兰达和阿伦索的道具和魔法，特技等能力道具全部卸掉
- 找到施密特后一直和他谈话，最后他就会答应帮你修理飞机

（メンディ）的城市。半路上大家碰到了海上的怪物，这时候一个骑着龙的少年出现了。他的名字叫乌尔（ウル），是兽人族的成员。乌尔说著名的飞行之王施密特就住在梅蒂，如果能够帮他找一枚宝贵的雷姆树的果实（レムの实），就可以让他造出一架新的飞机来。听到这个消息的勇气不禁精神为之一振，决定去雷姆树果实的生长地——兰多德岛（ランド・トの岛）看个究竟。

在兰多德岛的山顶上，大家找到了雷姆树的果实，也见识到了看守果实的怪物的威力。好在当时怪物只有一只，不管怎么说都好对付一点。如果当时各位角色的能力不够强大的话，请在有回复功能的存档点附近磨一磨级别吧。只要善于使用CANCEL技就没有什么大的问题。

## ★BOSS：怪物デュラムタウロス




这个怪物的移动速度较慢，但是周围喽罗兵的速度快，容易给玩家添麻烦。所以，集中精力把守卫的杂兵收拾掉，再多用抵消攻击的CANCEL技会比较奏效。注意怪物的特殊攻击グランドクラッシュ是威力很大的全体范围攻击，一定不要给它这种出手的机会。

众人好不容易拿到了果实，岛上却发生了强烈的地震。阿尔菲娜掉进了深渊里，勇气为了救她，也奋不顾身地跳了下去……

当勇气和阿尔菲娜醒来的时候，发现自己来到了一个完全不同的世界——这里的一切都是玻璃做成的，无论花草树木，一碰就会碎掉。在这个世界里，有一位少女用小提琴演奏着忧伤的曲子。她把勇气等人送了回去，并且叮嘱他们不要再回来。阿尔菲娜怎么也忘不了，这个孩子脸上冰冷的神情，和她那双冰冷的小手……

回到现实世界的勇气以为自己又会被米兰达斥责一通，但是他得到的却是她的拥抱——这是一种久违的母子一般的亲情。不管怎么说，能平安回来就是万幸了，还有什么可埋怨的呢？



## ～入手道具～

●海岸付近の岩の前

サバタール海岸……沿岸
宝箱……ハンターナイフ
宝箱……レンジャーブック
宝箱……ソルジャーブック
宝箱……提督の战靴
宝箱……フロストエッグ
宝箱……ボムエッグ
宝箱……キュアハーブ

●サバタールの港

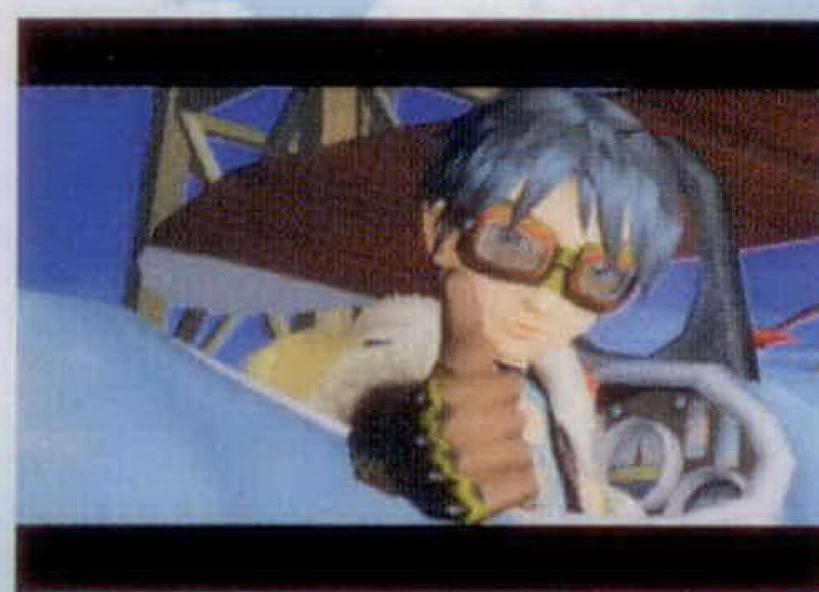
剧情……トライデント
剧情……提督の服
剧情……神人のブローチ
剧情……アロンソの船の键

●ランドートの岛 地下洞窟

宝箱……プリーストブック
宝箱……眠りのアミュレット
宝箱……ショックブレード
宝箱……魔法の圣水
宝箱……フォースナイフ
宝箱……万能药

●ランドートの岛 北西壁

宝箱　ハンタ・ブック
宝箱　水の指轮
MAP左端　ボムエッグ
宝箱　ヨミの回复药
宝箱　奇迹の复活药



大家来到了梅蒂，这座繁荣的都市。勇气要做的头等大事当然是去找自己心目中的偶像——飞行之王施密特。然而令他遗憾的是，这位昔日的大英雄已经没有兴趣造什么飞机了，至于帮忙，更是连提都不用提。在勇气的一再坚持之下，施密特终于被这个年轻人打动了，帮他把果实加工成徽章，装在飞机的动力装置上……

到了第二天，勇气和阿尔菲娜乘上施密特为他们准备的飞机，踏上了新的旅途。而米兰达则与阿伦索情投意合，找到了感情的归宿。在离开米兰达之前，勇气在飞机上大声叫了她一声“妈妈”，虽然声音被发动机的轰鸣声掩盖了，但米兰达仍然从口形上看了出来，两行热泪登时从她的眼眶里涌了出来……



## 第三章 寻访圣兽





告别了自己心目中的姐姐兼母亲——米兰达之后，勇气带着阿尔菲娜飞往神殿的所在地——阿克里夫森林（アークリフの森）。没想到的是，他们在云层中发现了一条白色的巨龙，而站在龙头上的人，正是——阿尔菲娜的哥哥埃米琉斯？这是怎么回事？还没等勇气弄明白，他的飞机已经在白龙身上擦了一下，折断了一只翅膀，在一阵翻滚后坠落在地上……

飞机迫降了，勇气和阿尔菲娜很走运，没有受什么伤。在徒步到达神殿之后，阿尔菲娜要求召唤圣兽——神鸟格利芙。主教告诉她，仪式要准备一段时间才能举行。于是两人在神殿稍做休息。这时勇气从埃米琉斯留下的日记中得知，他和妹妹阿尔菲娜从小就接受非同寻常的教育，为了把他们培养成神人，他们必须被迫放弃许多自己童年时期的愿望。原来神人也并不好当啊，勇气觉得眼前的阿尔菲娜在某种程度上来说更值得同情……

第二天，勇气来到神殿2层的观礼台上观看召唤仪式。阿尔菲娜换了一身长袍，来到高台上施展出召唤圣兽的魔法，四圣兽之一的鸟之神灵格利芙出现了。它语重心长地告诉阿尔菲娜说，不论境况多么绝望，只要心中充满了爱就能够战胜一切，因为爱是正义力量的源泉。听了这些话，勇气自己也感慨良多。但是就在这时……

只见寒光一闪，格利芙的首级被一把巨刀斩了下来！它的身体逐渐化作无数光点，最后彻底消失了……犯下这一滔天罪行的人正是昨天出现在天空上的埃米琉斯！他用魔法从天上召唤出无数闪电，每一支闪电落地后都变成了红色的树根，缠绕在大地之上，一座偌大的神殿，转眼之间就毁于一旦……阿尔菲娜怎么也不肯相信自己的眼睛：哥哥为什么变成这样？

## ◆◆流程要点◆◆

- 在大圣堂中和神官对话后，从东侧上2楼，在右边的神人之间里调查日记
- 然后和1楼西边的神官对话，选择休息，引发剧情
- 第二天早晨，上2楼观览台，后面是召唤的剧情
- 神殿崩溃后，在北之塔得到道具，出门后清除敌人，随后按原路返回飞机迫降处
- 回到梅蒂之后去旅馆休息，随后出门散步，遇到乌尔
- 然后与乌尔的飞龙对话，前往ランドートの岛



从神殿北边的塔中逃出来之后，勇气带着阿尔菲娜来到了迫降的飞机旁。虽然飞机折断了一只翅膀，但是还能勉强起飞。（在现实生活中则是

## ～入手道具～

●アークリフの森
宝箱……ヨミの回复药
宝箱……魔法の圣水
药草……毒消し草（×3）
药草……白いサルファ草
药草……キュアハーブ
●アークリフ神殿
宝箱……圣なる伤ぐすり
北の塔的宝箱……サンダーエッグ
北の塔的宝箱……リーフエッグ
北の塔的宝箱……ブリーストブック
北の塔的宝箱……毒のアミュレット
北の塔的宝箱……雷光の魔石
北の塔的宝箱……香木の根っこ
北の塔……ブロードソード
●ランドートの岛
宝箱……ブレートメイル
宝箱……スカウトブック
剧情……レムの实

绝对不可能的）勇气凭借着自己高超的飞行技术，把这架几乎解体的飞机开回了梅蒂城。

阿尔菲娜怀着满心的悲伤和失望，与勇气一起回到城中的旅店休息。勇气也不知道该说什么来安慰她。无聊之中只好出去散散步。就在这时，他碰到了那个骑飞龙的兽人族小伙子——乌尔。在得知了大致情况后，乌尔告诉勇气，他们飞龙一族也守护着圣兽。四圣兽之一的神龙多拉克就住在飞龙之谷。如果找它商量商量的话，说不定会有什么补救的办法。

不管现在首要问题还是交通工具问题，没有飞机，就不能去那么远的地方。为了让施密特再帮忙制造一架飞机，勇气还需要走一趟兰多德岛，再去摘一颗雷姆树的果实回来。（真是的，早知如此，上次怎么不多摘几个？）事不宜迟，两人立即乘坐乌尔的飞龙出发。



因为这次走的是空中路线，所以上山的途径和上回也不一样。几经周折之后，两个人终于来到了雷姆树的下面。雷姆的果实就在那里，但是在上面的悬崖上，有两只怪兽在等着他们……

### ★BOSS：怪物デュラムタウロス×2

敌人的攻击招式和上回相比没什么变化。虽然有两只怪兽，但是他们行动笨拙迟缓，及时使用重攻击抵消它们的出招就可以慢慢耗光它们的体力。注意它们的全体范围攻击，在受伤后必须立刻补充体力。

而且这次我方只有2人，所以在攻守方面的把握至关重要。一般来说，在等级不满16级的时候，这场仗的难度是相当高的。

得到了雷姆树果实的勇气回到了飞机库，去发现那架破烂的飞机不见了。正在他疑惑的时候，施密特对他笑了笑，把自己最珍惜的红色座机送给了他，这样一来就可以直接上路了（但是这样一来刚才不就白跑一趟了吗？）阿尔菲娜也回到了队伍里。当他们到达飞龙之谷的时候，却遇到了当地住民的拦截，就连乌尔为他求情也无济于事。原来飞龙之谷的人们也担心外来的入侵会威胁到圣兽的安全。就在这时，圣龙多拉克突然向人们发话，让他们把这位年轻人请进来。

在经受了圣龙的考验之后，勇气得到了圣龙的宝珠（ドラクオーブ）。并且得知原先世界上存在着四只圣兽，以制约邪恶的力量。现在格利芙已经被害，还有2只圣兽没有拜访。听说在沙漠中的某个部族供奉着一尊圣兽的像，勇气决定去那里看一看。





沿地图向沙漠中间行进，就回到达沙漠中的村落巴克拉（バクラの集落）。这里充满了浓郁的沙漠风情，村子的族长竟然是一位身影绰约的美女，名叫达娜（ダーナ）。但是她拒绝帮助勇气一行寻找圣兽，这令勇气他们好生失望。



在夜里，勇气忽然隐约听到歌声。出门一看，果然是达娜，站在被破坏的圣像那里唱着咏叹调一样深沉的歌曲。原来，她被以前的婚约者抛弃了，从而一直郁郁寡欢。而那个男人就是……那个黑衣银发的敦克尔？他突然出现在大家面前，并且向达娜表示了歉意，并且说自己还爱着她，即使世界会毁灭，也一定会让她活下来。就在大家疑惑不解的时候，他却消失不见了。

随后达娜重新拾起了信心，决定助大家一臂之力。第二天，她和主人公一起上了路。大家前往沙漠北部遗迹的神圣之谷（圣なる谷），却在圣兽隐居的大门口碰到了老朋友——重装骑士柯奈尔，和他的女搭档维莱塔（ヴィオレッタ）。原来他们也是想找到圣兽的。看样子，一场恶战是在所难免了……

### ★BOSS：重装骑士コーネル、女骑士ヴィオレッタ

维莱塔和柯奈尔一样，也持有一件带HP的武器（死神的大镰刀），在作战的时候一定要注意。柯奈尔会使用复活道具，如果先把维莱塔消灭，柯奈尔会立刻让她复活，因此还是集中力量把柯奈尔打倒比较好。维莱塔与柯奈尔不同，其攻击反应的速度十分快，经常会阻断我方的攻击。因此推荐使用稳健的作战方针。即一人和她周旋，两人对付柯奈尔，另外一人主要负责回复。在攻击的时候尽量使用宽范围的魔法和远程的攻击方式（达娜的武器就是远程攻击型的），让阿尔菲娜和达娜使用グレギン等魔法对付即可。敌人使用的天地鸣动斩威力很大，要尽早用重攻击或者特技来击破。

柯奈尔和维莱塔就这样败下阵来，想不到他们的主人——埃米琉斯连他们两个都不肯放过。他们侥幸逃脱了毒手，向更深的地层逃去……

这时候守护在这里的圣兽——圣羊由乌特（ヨウト）将自己的宝珠给了勇气他们。并且



告诉大家，最后的圣兽生存在异界（バース界），要想去那里的话必须用族长之证解开禁地的封印。（所谓封印，就是镇子上那个貌似蜘蛛网的东西）众人回到营帐之后稍作整顿，预备第二天出发。

### ◆◆流程要点◆◆

- 在飞龙之谷中，一些河流附近的树木可以砍倒当桥用，按□键可以调查这些树
- 有的地方需要砍爆一些炸弹花，把大石头炸掉才能前进
- 在神圣谷的西侧，有一种威力绝大，皮又超厚的巨像兵。以目前的等级水平来看，还是躲着走比较好
- 打BOSS的时候一定要先消灭柯奈尔
- 得到宝珠后回族长的屋子，翌日即可出发

## ～入手道具～

●飞龙の谷　奇岩壁
宝箱……レインエッグ
宝箱……魔法の圣水
宝箱……魔法のハイヒール
宝箱……ウォーリアブック
宝箱……力の种
●飞龙の谷　风の栈道
空洞……アクアエッグ
空洞……ストーンエッグ
空洞……フレアエッグ
空洞……フロストエッグ
空洞……飞龙のよろい
●飞龙の谷　风の圣地
イベント　ドラクオーブ



族长之证就在达娜自己的房间里，大家在翌日再次集合，准备向异界进军。达娜冒着断送自己族长职位的危险，解开了禁地的封印。在把一切托付给自己的妹妹之后，她和勇气等人一起，义无返顾地踏上了危险而又充满希望的旅程……

# 第四章 玻璃世界

游戏进行到Disc 2时，先在Disc1的末尾存一个记录，然后关机。换上Disc 2后重新启动，读取记录即可继续。

达娜开启了禁地的封印，大家又见到了红色的异界之门，这一次大家又来到了那个玻璃构筑的世界。这里到处一片死气沉沉的样子，所有的花草树木都变成了玻璃，破碎之声不绝于耳。

勇气一行穿过了玻璃森林，来到了异界中一个叫泰拉琉姆（テラリウム）的村镇。

在镇子里，大家看到了令人震惊的景象：许多居民也变成了玻璃像，其余的人脸上也尽是绝望和悲哀的神色。原来这里本来是精灵族聚居的地方，许多人和植物是受到诅咒之后才变成玻璃的。这时勇气和阿尔菲娜想起了上次在异界遇到的那个拉小提琴的孩子。经过多方查访，他们在精灵族长家的后院里找到了这个叫海珂特（ヘクト）的小女孩。

海珂特还是像原来一样用小提琴表达着自己的哀伤和绝望，她冰冷的脸上没有一点表情。过了一会儿，她叫管家把镇上的人们集合在一起，并以现任族长的身份宣布，由于前任族长和圣兽都已经被恶灵杀害，这里在不久之后就会全部变成绝望的玻璃世界，并且让大家停止没有意义的抵抗，听天由命。勇气等人听了她这些泄气的言论自然十分不满，但是也没有任何办法。难道这里也注定要被毁掉吗？

### ◆◆流程要点◆◆

- 进入异界后通过ガラスの森来到テラリウム
- 先去海珂特家后院，对话后到广场引发剧情，随后再和广场上的海珂特对话，回去休息
- 第二天和管家交谈后前往银の河。然后去灭び待つ庭和费尼姆谈话
- 之后来到スルマニア・ゼロ废墟，和海珂特对话
- 最后前往银の泉，到达悠久回廊，在尽头和BOSS作战



为了探询这个问题的答案，大家决定去拜访一位名叫费姆特（フェムト）的学者。他住在斯路马尼亚（スルマニア・ゼロ）。管家为他们开通了去往那里的浮游梯，四人立刻向那里进发。

在斯路马尼亚的毁灭候审室（灭び待つ庭），费姆特向众人解释了一切灾难的原由。原来，给不同世界带来灾难的，其实就是四圣兽之一的佐恩（ゾーン）！！它由于不满圣兽界的秩序，竟然以异界精灵族全体居民作为人质，和其他3个圣兽对抗。在上一次圣兽之战结束后，佐恩被消灭了，它的残躯——一片爪子，被保存在上次大战之后的废墟里。



大家来到废墟，海珂特也在那里。她告诉大家，就在不久之前，有两个男子来到这里，其中一名白衣男子不听黑衣男子的劝告，取走了封印在这里的佐恩之爪，并且把它变成一把巨刀——这两个人就是魔业缠身的埃米琉斯和敦克尔。后来异界受到了佐恩的诅咒，许多人和花草树木变成了玻璃……

阿尔菲娜难以接受这个残酷的事实。她一直敬爱的哥哥居然变成了杀人不眨眼的魔王，同样痛苦的达娜打了她一个耳光，并且告诉她现实是不能逃避的，要想拯救世界，就必须阻止埃米琉斯的行动。海珂特也表示今后不再消极逃避，大家鼓起勇气，决定一同争取最后的机会。

为了回到地上世界，众人经过银之泉来到了悠久回廊。同望地上世界的出口就在迷宫尽头，但是那里有一个难缠的怪物等着他们——

### ～入手道具～

**●バース界　钟乳洞**
- 宝箱……バグーの实
- 宝箱……レイクエッグ
- 宝箱……パラディンブック
- エッグ……ライトニングエッグ

**●バース界　ガラスの森**
- 宝箱……シャーマンブック
- 宝箱……フェアリークローク
- 宝箱……土の指轮
- 宝箱……ヨミの复活药

**●バース界　银の河**
- 宝箱……バグーの实
- 宝箱……サイクロンエッグ
- 宝箱……ボルカノンエッグ

**●バース界　银の泉**
- 宝箱……力の种
- 宝箱……サイクロンエッグ
- 宝箱……妖精のパンプス

# 第五章 最后的遗迹

大家通过异界之门回到了地上世界，发现自己在诺迪卡高原（ノウティカ高原）的深处。就这样，众人一直沿路来到大草原上，发现这里是一个山水优美的地方，到处都是温顺的绵羊，当然，怪物也是有的。穿过草原之后，大家见到了一片断壁残垣。原来这里本是一座文明古国的城市，后来逐渐荒废了。难道这些废墟也是佐恩以前造成的吗？正当大家来到广场上的时候，突然听到阿尔菲娜一声尖叫，她被一个巫师模样的人抓住了。这个人戴着丑陋的面具，露着血红的眼睛，浑身散发着腐臭的气息。这个人是埃米琉斯手下的死灵魔法师罗伊尔（ロウ・イル），想把阿尔菲娜作为人质绑走。面对这么个猥琐的家伙，大家毫不犹豫地迎了上去！

### ◆◆流程要点◆◆

- 遭遇罗伊尔之后要稳定情绪，用抵消攻击的方式沉着作战
- 在遗迹内部，从左下角的暗道进入，随后在中间的密室被困
- 踏在中间密室的机关上，打开下去的通道，小心密室里的守卫偶人
- 乘坐浮游"电梯"下到洞穴深处，在塞巴那里拿到宝珠
- 出来之后发生剧情。然后控制阿尔菲娜进入回忆的梦，调查每一个门

## ★BOSS：怪物マザーブリード



这个BOSS本身并没有什么攻击力太强的特技，但是它会一直不停地从自己身体内分泌（？）出杂兵，这些小兵如果不加以重视，很容易就会让你毫无招架之力，最后只有死路一条。因此当务之急并不是去打BOSS，而是尽可能地除掉多余的杂兵。可以使用广范围攻击的魔法和特技，并用重攻击抵消敌人的攻击。乌尔的特级热血大魔球以及魔法ヘルヴァーナ对它都比较有效，总之要记住先清杂兵，再消耗BOSS的体力。这场消耗战一般要持续20分钟左右。

## ★BOSS：魔法师ロウ・イル、怪物アンデッドドラゴン



罗伊尔是擅长操纵不死系怪兽的巫术师。他操纵的尸龙アンデッドドラゲン具有很高的攻击力，体积巨大还到处乱走，四位战士经常不等出招就被它踩到……此外它的必杀技ヘルファング具有即死属性，在电脑指示你防御的时候必须防御，要不然很容易就会被做掉。此时注意利用己方敏捷的优势不停地阻止尸龙攻击，可以取得较好效果。罗伊尔和尸龙在体力削减到一定程度后都会逃跑，不会留下金钱和经验值，因此这一仗还是速战速决为妙。

大家走过广场之后，来到了一个废弃的矿石采掘场。从这里出去后就会发现自己的位置在沙漠西边的位置。沿路返回达娜的沙漠营地，稍作休息之后，众人得知还有最后一个古代遗迹，位置在维加斯森林(ヴェジャスの森)的深处。事不宜迟，四人在第二天乘坐勇气的飞机向森林方向出发。

勇气在森林的外围着陆，大家经过入口，逐渐深入到丛林内部。这里的怪物实力都比较强，而且还会招呼同伴来助阵，千万不能小视。

穿过森林的参道之后，勇气等人发现了遗迹的入口。这是个类似美洲金字塔一样的遗迹，众人进入遗迹内部，才发现这里布满了机关。最后大家来到了遗迹内部的圣兽——塞巴(セイバー)的跟前。

## ~入手道具~

●ヴェジャスの森 入口
- 宝箱……グラビティエッグ
- 宝箱……バトラーブック
- 宝箱……ツリーエッグ

●ヴェジャスの森 ジャングル
- 宝箱……万能药
- 宝箱……ホーリークローク
- 宝箱……癒しの宝珠

●ヴェージャ遺迹 绿の神殿
- 宝箱……シャーマンブック
- 宝箱……天使のドレス
- 宝箱……忍びのわらじ
- エッグ……ブースターエッグ
- 宝箱……黄金の秘药

●ヴェージャ遺迹 大空洞
- イベント……セイバオーブ





塞巴知道自己也难逃埃米琉斯的毒手，但是他似乎并不悲观，在将自己的宝珠给了勇气等人之后，他反复叮嘱大家，要用爱的力量战胜困难。勇气拿到宝珠的时候，心中百感交集。这些圣兽视死如归，把希望都寄托在自己的身上，但是，自己真得能完成这样艰巨的任务吗？

众人刚走出遗迹，就听到有人争吵的声音。原来埃米琉斯和敦克尔也到了这里！敦克尔本来想和埃米琉斯一起动手征服世界，但是当他知道埃米琉斯要启动佐恩的封印，从而毁掉整个世界之后，就再也忍耐不住了。他把埃米琉斯按在地上，拔刀想杀掉他，可是圣兽塞巴偏偏在此时跑了出来，还继续规劝他们两个放弃自己邪恶的计划。执迷不悟的埃米琉斯趁机捡起了刀，朝塞巴砍去！

最后的圣兽被埃米琉斯斩杀了，这时已经没有什么力量阻挡佐恩的复活。埃米琉斯启动了封印之剑，把佐恩从地下召唤了出来。看到哥哥的所作所为，阿尔菲娜再也无法忍受，一气之下昏了过去……

没有办法，勇气他们只好找个地方让阿尔菲娜休息一下。而此时的阿尔菲娜，却在朦胧之中回到了自己小时候生活的神殿。她和哥哥往日在一起生活的每一幕都像电影一样重现在眼前，虽然他们都是神人继承者的人选，但是埃米琉斯从小就厌恶这种没有个性的教育，更不愿承认自己只有半个神人的资格。（神人的纹章分为左右两半，分别印在埃米琉斯和阿尔菲娜的手上）

终于有一天，埃米琉斯对自己的生活感到强烈的厌倦和不满，他自己把另外一半纹章刻在了手上，并且发誓要成为最伟大的统治者。那副狰狞的面容，让回忆中的阿尔菲娜震惊不已……



# 第六章 圣兽的嘱托

原来这世界上还有一只圣兽——乌纳玛（ウナマ）。她所在的位置是天上的浮游城堡——梅鲁克遗迹（メルク遺迹），驾驶飞机一直向上飞就可以到达。众人来到这座飘浮在天上的城堡，却在入口的地方遭到了阻拦。原来为了防止邪恶力量侵入，这座城堡的门口有圣兽布下的水晶守卫，它只知道守卫入口，不管来的是谁都不让进入。为了见到乌纳玛，众人只好向守卫发出挑战了。

## ◆◆流程要点◆◆

- 守门的メルククリスタル变身后带有冰属性，可以用火系魔法强攻
- 遗迹内部怪物强大，可以在有回复功能的存档点练级
- 乌纳玛的宝珠可以使敌方行动停止相当长的一段时间，如果善加利用，将成为游戏中最强道具

## ★BOSS：天空城守护者 メルククリスタル



这个BOSS的实力是相当强大的。（当然了，要是太弱的话那还怎么守门啊）它的特技メガスパーク与クラスターチェンジ都是相当厉害的。其中クラスターチェンジ是变换形态，变身的移动速度快得惊人。必须一边恢复体力一边用Cancel技抵消它的攻击。这个家伙出手时也是十分狠毒的，在抵消我方攻击之后会按照HP从低到高的顺序将我方各个击破。因此一定要保持体力在1000以上，尽量保持全员生存的状态。使用ヴォライド或メテオストライク等强力魔法进行攻击，配合复活和全体回复魔法，打持久战。如果考虑到自己MP不够用的话，应该提前预备足够的ヨミの复活药。本战的必须等级估计在Lv30左右。

打败了守门的水晶护卫后，大家进入梅鲁克遗迹的中心部。里面有一些机关，踏过之后才能打开新的门。注意里面的怪物是很强大的。千万不要见箱就开。有的宝箱是食人箱，HP和防御力都很高，而且经常使用大范围伤害的魔法，总的来说还是躲为上策。

从中心部到达时之间，这里是圆形结构，首先进入中央的房间，转动里面的齿轮，门的方向会发生改变，然后选择新的出口，就可以到达上面一层的天之塔。

天之塔是一个比较典型的2D迷宫，分上下两层。从下层迷宫找到通向上层的阶梯。最后在上层找到出口。注意迷宫里有许多怪物在游逛，如果不想在这里浪费太多时间的话，就尽量看好它们的行动路线吧。

最后众人来到了梅鲁克遗迹最高的一层——天翔之间。这里实际上是圣兽的墓地，乌纳玛也只是一只圣兽的灵魂而已。她以海豚的形象出现在大家眼前，把自己的灵魂化做一颗宝珠留给了大家，并且鼓励大家一定要尽快挫败埃米琉斯的计划。现在佐恩所在的圣地，或者说曾经的圣地——斯路马尼亚，已经被埃米琉斯从地下的异界召唤了出来，成为另外一座空中城堡。勇气下定了决心，一定要粉碎佐恩复活的阴谋。就这样，大家又乘上飞机，向着那座天上的魔城出发了。

## ~入手道具~

●メルク遺迹 心部
- 宝箱……サファイアの指轮
- 宝箱……真红の秘药
- 宝箱……黄金の秘药
- 宝箱……ゴールドフェザー
- 宝箱……青蓝の秘药
- エッグ……フレアエッグ
- 宝箱……光神の护符
- 宝箱……精神の种
- 宝箱……圣剑ロレンツォ

●メルク遺迹 天空城
- 宝箱……万能药
- 宝箱……审判のカード
- 宝箱……魔法の圣水

●メルク遺迹 の间
- 宝箱……スカウトブック

●メルク遺迹 天の塔
- 宝箱……无双のベルト
- 宝箱……绀碧の秘药
- 宝箱……青蓝の秘药
- 宝箱……魔力の种
- 宝箱……プラチナフェザー
- 爆弹……ハイパーモゲ爆弹

●メルク遺迹 天翔の间
- 剧情……ウナマオーブ

# 第七章 天空魔城

◆◆流程要点◆◆

在和维莱塔作战的时候，采取主动进攻的方式，先打她本人

虽然罗伊尔会使尸龙复活，但是也可以先把尸龙干掉，然后用Cancel技抵消罗伊尔的复活术

ゴッドスレイヤー的HP是99999，而且对它的任何攻击都是无效的，但是必须要阻止它的攻势，否则立刻全军覆没

众人乘飞机到达斯路马尼亚的外围，沿着洞窟一路向前来到礼拜堂。路上的怪物依然十分强大，但却无法阻挡勇气等人的脚步，当勇气等人赶到礼拜堂的时候，维莱塔早就在那里等着他们了。为了保护自己暗恋多时的埃米琉斯，她决定孤身一人把守在魔城的入口，收拾掉那些被埃米琉斯视作障碍的人。其实对于勇气等人来说，她又何尝不是前进的障碍呢？自古正邪不能两立，对这个执迷不悟的女子，只能给她一个回答——战斗！

## ★BOSS：ヴィオレッタ



从上次交手的情况就知道，她是一个速度很快的敌方角色。不过除了速度之外，她的其他方面还算一般。因此只要使用刚刚拿到的乌纳玛宝珠（ウナマオーブ）使时间停止，就可以随心所欲地收拾她了。注意。宝珠的有效时间并不是永远持续下去的，因此什么时候使用便显得十分重要。一般来说，将她的体力削减到1/3之后就可以发动宝珠，然后使用最强力的魔法和特技猛攻，即可获胜。

落败后的维莱塔不甘心地逃走了，众人紧追其后。城里的地形并不复杂，大家七绕八绕来到了中庭，却遇到了上回骚扰阿尔菲娜的死灵巫师罗伊尔。只见他的手中捧着一个绿色的水晶骷髅，而那条尸龙也在他身边……

## ★BOSS：魔法师ロウ·イル、怪物アンデッドラグン



此时的罗伊尔手中拿的骷髅虽然HP很少，但是基本上是无敌的，即使用高速连击也只能偶尔打掉一两点体力。而那条龙在死掉之后会由罗伊尔施咒复活，因此现在要集中攻击罗伊尔本人。但是要注意那条龙的行动。由于大家已经获得了时间停止的宝珠，所以要收拾他们并不是太难的事情。注意罗伊尔的体力很高，一定要使用强力的特技和魔法。使用火系魔法ヘルヴァナ可以收到不错的效果。

罗伊尔和尸龙被消灭了。大家继续前进，在魔城中却看到了不可思议的一幕：敦克尔手持另外一把佐恩之剑，正在与埃米琉斯激斗！原来敦克尔为了阻止埃米琉斯的野心，也用佐恩之爪启动了魔剑的力量。经过一番较量之后，两人都向对方发动了最后一击！但是……



埃米琉斯的剑贯穿了敦克尔的身体。敦克尔的剑根本就没有斩向埃米琉斯，而是插在了魔城的墙体上，这座城马上就要崩溃了。面对着仍然执迷不悟的埃米琉斯，敦克尔向他伸出了手，说道："再见了，朋友……"

勇气等人赶来的时候，一切都已经晚了。达娜眼睁睁地看着未婚夫倒在自己怀里，化做了玻璃；阿尔菲娜的心头也如同刀割一般痛苦。现在，是向埃米琉斯讨还公道的时候了！大家抑制住心头的悲愤，向埃米琉斯所在的祸之塔行进！

与此同时，在祸之塔的顶端，维莱塔为了守护埃米琉斯，也想借助佐恩的力量，但当佐恩的须根把她穿透的时候，她发现自己不但没有得到力量，反而搭上了性命……

之后，勇气等人赶到了祸之塔顶端。埃米琉斯似乎对他们的到来十分满意，只要消灭掉面前这几个小鬼，他统治世界的计划就会后顾无忧了……

## ★BOSS：エメリウス+魔剑+暗のオーブ+ゴッドスレイヤー



这家伙可以算做本游戏，不，应该是全系列中最无赖的BOSS之一。他一个人拿着两把剑（一把是随身的魔剑，一把是附有佐恩之力的弑神之剑ゴッドスレイヤー），此外还带着黑暗的宝珠，自己的HP还巨高。ゴッドスレイヤー的发动速度很慢，但是一经发动就会造成全员损失HP40000以上的攻击，可以说是一击必杀（我方HP最高只有9999）。因此作战的时候必须即时用Cancel技阻止ゴッドスレイヤー的运行。乌尔的大车轮是不错的对策，在攻击埃米琉斯的同时就可以把弑神之剑的攻势打回去。此外还要防御魔剑引发的鬼哭邪皇斩，为了稳妥起见，可以按照黑暗宝珠—魔剑—埃米琉斯的顺序依次击破。注意回复，此外一定要使用时间停止的宝珠，这是一场持久的消耗战，千万不可操之过急。

埃米琉斯被打败了，弑神之剑也被折成了两段。此时的阿尔菲娜对哥哥依然心存幻想，想让他迷途知返。而埃米琉斯的眼神中似乎也恢复了一些理智——他毕竟没有忘记兄妹之情。但是他眼中立刻又闪现出凶悍桀骜的杀气，一把掐住了阿尔菲娜的脖子。就在魔城即将崩溃的时候，埃米琉斯的最后一名手下——库劳（クラウ）乘着白色巨龙将埃米琉斯救走，阿尔菲娜也落在了他们手里。勇气驾着飞机想追上去，可偏在这个时候飞机失去了控制，向几千米外的地面栽了下去……

### ～入手道具～

●スルマニア　洞窟

宝箱……星読みの杖

宝箱……真红の秘药

宝箱……金刚の札

●スルマニア　城内

宝箱……ボルカノンエッグ

宝箱……ジェネラルブック

宝箱……武神の护符

宝箱……ヘルズスパイク

宝箱……スーパーモグ爆弾







# 第八章 重返蓝天



勇气的飞机失去了控制，落在了一片雪地里。原来飞机上的动力元件没有电了，现在需要找个充电的地方。但是……这四周一片冰天雪地，搞不好大家都要冻死在这儿，去哪里找地方充电呢？



大家在迷茫中向前走着。这时一块路牌给他们带来了希望。原来这附近有一个叫拉夫立德（ラフリド）的镇子，勇气等人怀着最后的希望沿路来到了那里。然而让他们失望的是，镇子上七零八落地停着许多架飞机，它们抛锚的原因无一例外，全是因为没有动力！这里一直阴云不散，发电机根本无法提供足够的电力，而动力元件本身也是需要太阳能作为能量来源的。就当勇气等人懊丧不已的时候，一个熟悉的身影出现在他们面前……

### ◆◆流程要点◆◆

这段剧情没有什么BOSS。注意一开始雪地上的小白兔，虽然看上去很可爱，攻击力其实不低，而且它们经常伴随强壮的雪人一起出现，千万要小心

到镇上之后先和罗茨谈话，随后赶往假想工房。找施密特发生剧情后，再去空地和罗茨对话

随后海珂特出现，到镇上有异界之门（那个红色的球）的地方找她，随后再发生剧情，试飞失败

掉到地上后返回镇子。半路上一定要捡那串项链

剧情结束后，到北边那个原先打不开的门，去山上寻找飞机。海珂特的能力十分强，一定要善加使用

注意路上的敌人，其中一种的攻击十分厉害，可以使全员损血近1000，一定要谨慎

之后再发生剧情，然后找施密特谈话就可以出发了



是罗茨？他怎么到了这里？不等勇气开问，罗茨的话更沉重地打击了大家：原来是因为佐恩的力量，使这个世界罩在一层结界里，透下来的阳光根本就不够，所以这里才是一片雪地的。著名的飞行之王施密特也流落到了这里，但是就连他也束手无策……

勇气当然不肯轻信罗茨的丧气话，他到镇上的工房去找施密特，可是得到的仍然是否定的回答。无奈之下勇气再去找罗茨商量，发现他坐在空地上发呆。两人争吵一顿之后突然产生了灵感：如果造一架滑翔机的话，不就可以不需要动力飞行了吗？说干就干。正当大家干得热火朝天的时候，一阵熟悉的小提琴声从远处传了过来……

原来海珂特知道了一切，于是赶到了这里。在大家的共同努力下，用啤酒桶和破木板拼成的滑翔机终于顺利起飞了。但是，高空强烈的气流给本来就不结实的机体带来了难以承受的冲击，勇气最后还是一个倒栽葱从天上坠落下来。好在地上的积雪很厚，勇气虽然没有摔死，但是一条小命十成里也死掉了八九成。勇气挣扎着要返回镇上，去找施密特寻求帮助。在回去的路上，他从一个石墩上捡到一串珍珠项链，带在了身上。

勇气回到镇上的时候，已经筋疲力尽了。罗茨和乌尔把他抬回了旅馆。乌尔觉得施密特这个人不肯帮勇气，实在是太过分了，一怒之下去找他理论。谁想施密特看到乌尔带来的那串珍珠项链——也就是勇气在森林里找到的那一串，居然老泪纵横地嚎啕大哭起来。原来这串项链正是他深爱的亡妻的遗物……

### ～入手道具～

●フリドの雪山　中腹
宝箱……真红の秘药
宝箱……カオスエッグ
●ラフリドの雪山　中腹（试飞坠机后）
路中……纯白のネックレス
●ラフリドの雪山　山中
宝箱……ライオンブーツ
宝箱……ブレイズエッグ
宝箱……绀碧の秘药
●ラフリドの雪山　北の山
宝箱……神秘の秘药
宝箱……万能药
宝箱……レインエッグ



施密特被勇气坚持不懈的精神感动了，他决定助这些年轻人一臂之力。虽然现在天上日光不足，一般太阳能驱动的飞机不能起飞，但是使用内燃机的老式飞机还是可以的。北边的山沟里正好就有一架，大家不由分说，立刻赶去把飞机拉了回来。勇气也不顾身上的伤痛，要施密特帮他把自己的飞机拖到天上，然后就可以靠自己的力量飞行了。就这样，在传说中的飞行之王施密特的驾驶下，那架老爷飞机把勇气等人的飞机带上了天。随后就是冲破佐恩布下的结界了。结界附近有许多气旋造成的烟柱，航行条件十分恶劣。此时的施密特显示了他的真实本领——这位传说中的飞行王确实不是浪得虚名，开着老掉牙的飞机在恶劣的天候中依然自由穿梭。勇气紧随其后，一边在云中穿梭，一边领悟着这位前辈的绝技。然而施密特的飞机毕竟太陈旧了，到达结界边缘的时候发动机居然起火燃烧起来！施密特不顾勇气等人的呼喊，仍然用沉着的微笑鼓励着大家，直到坠落的最后一刻……

现在已经没有时间叹息什么了，巨大的困难依然摆在眼前。勇气领悟了施密特的飞行技巧，加足马力，向结界最薄弱的地方冲了过去！就这样，这堵看上去牢不可破的墙在一瞬间崩溃了。阳光终于回到了大地上，原先困在镇子上的飞行员们惊奇地发现，他们的飞机全部恢复了动力……





# 最终章 虚空尽头





佐恩盘踞的斯路马尼亚城已经崩溃了，当勇气等人来到城外围的时候，发现那里到处都是怪物。带头的正是上次在回廊里遇到的杂兵召唤怪，大家毫不犹豫地迎了上去。敲掉这个之后，在前方不远的入口处还有一只，将其击败后再破坏掉外围核心就可以进入斯路马尼亚城了。

### ★BOSS：Ωブリード（先后一共2只）

这次的防卫怪物和上次相比威力增加了不少。它放出的喽罗也比上回更厉害了。好在我方队员的实力已经比过去有所增强，只要不断使用重攻击使敌人CANCEL，就能够取胜。后面那只防卫怪的HP比前面那只高出一倍，只要耐心CANCEL和攻击就可以了。



随后大家到了斯路马尼亚城的地下迷宫。迷宫里有许多地方是用铁栅栏门封锁的，只要踏下开关就可以打开，但是有的门打开后会放出怪物，一定要注意。

穿过迷宫之后就到了一个上下总共4—5层的最深处。从这里可以找到几位主人公的最高武器或者防具。一定要多加探索。

此后一直到最后的祸之塔前，路上的敌人都是很强悍的，有的敌人在画面上移动速度极快，如果躲不开的话尽量保持正面迎敌，不要陷入被围困的境地。当然了，如果你有够眼疾手快的话，可以用×键直接在地图上把它们劈晕，然后打不打就看你的了。



最后，勇气等人终于赶到了祸之塔的最高层，只见埃米琉斯将阿尔菲娜绑在受刑台上，二人手上的神人族纹章发生了共鸣，佐恩终于觉醒了，埃米琉斯的愿望就要实现了吗?

在一片幻觉中，埃米琉斯看到了一个完全由水晶玻璃构成的世界——原来他最大的愿望，就是和妹妹永远生活在一起，没有其他人的干扰。可是，就在他眼前……阿尔菲娜也变成了玻璃！这世界上只剩下他孤单一人了，难道这是他想要的吗?

埃米琉斯终于明白了。由这种自私的爱构成的世界，是不会带来任何结果的。这时整个城堡突然剧烈地震动起来，阿尔菲娜失足滑落下去！埃米琉斯及时拉住了她，但是……

原本一向对埃米琉斯忠心耿耿的库劳竟然用剑从埃米琉斯背后插了下去。这个小丑一般的家伙竟然想趁机夺取埃米琉斯的成果，代替他接受佐恩的力量。但是当佐恩的触须钻透他额头的时候，他也变成了一堆碎玻璃。

勇气等人被眼前的景象惊呆了。埃米琉斯对大家道了歉，并且想以自己的实力消灭佐恩，弥补之前的罪过。他拖着伤重的身躯，扛起佐恩赐给他的弑神之剑，乘上那



条白龙，毅然向佐恩冲了过去！临走的时候他留给勇气一句话：“阿尔菲娜就拜托给你了……”

勇气等人知道，以埃米琉斯现在的力量是不可能打败佐恩的。于是大家决定去助他一臂之力。此时阿尔菲娜重新回到了队伍中，海珂特把自己的纹章与她合二为一，这样阿尔菲娜就拥有了海珂特的全部能力，成为队伍中的最强角色。现在只剩下和佐恩的最终决战了。海珂特用琴声搭起了通向佐恩所在的虚无之间的桥梁，大家看着远处隐约闪现的佐恩，心中早已经有了拼死一战的觉悟……



## ◆◆流程要点◆◆

一开始的两台守卫机器必须用CANCEL技抵消，才能打败

迷宫中有大量的珍贵宝物可以找到，最好彻底地探索一下

海珂特用小提琴架桥之后，可以不必立刻去打BOSS，在存档点回复，存记录，然后和海珂特对话后选第二项，可以返回到城的外围入口，这时候可以乘坐飞机回到以前去过的地方，飞行的时候，背景音乐会变成本作主题歌《In the Sky》的完全版

为了准备最终一战，我方最好有大量的加速羽毛，来提高时间轮的移动速度，这些羽毛可以在比安卡的赌场中靠赌博换到。去试试手气吧

## ～入手道具～

●ゾーンシエル 突破地点

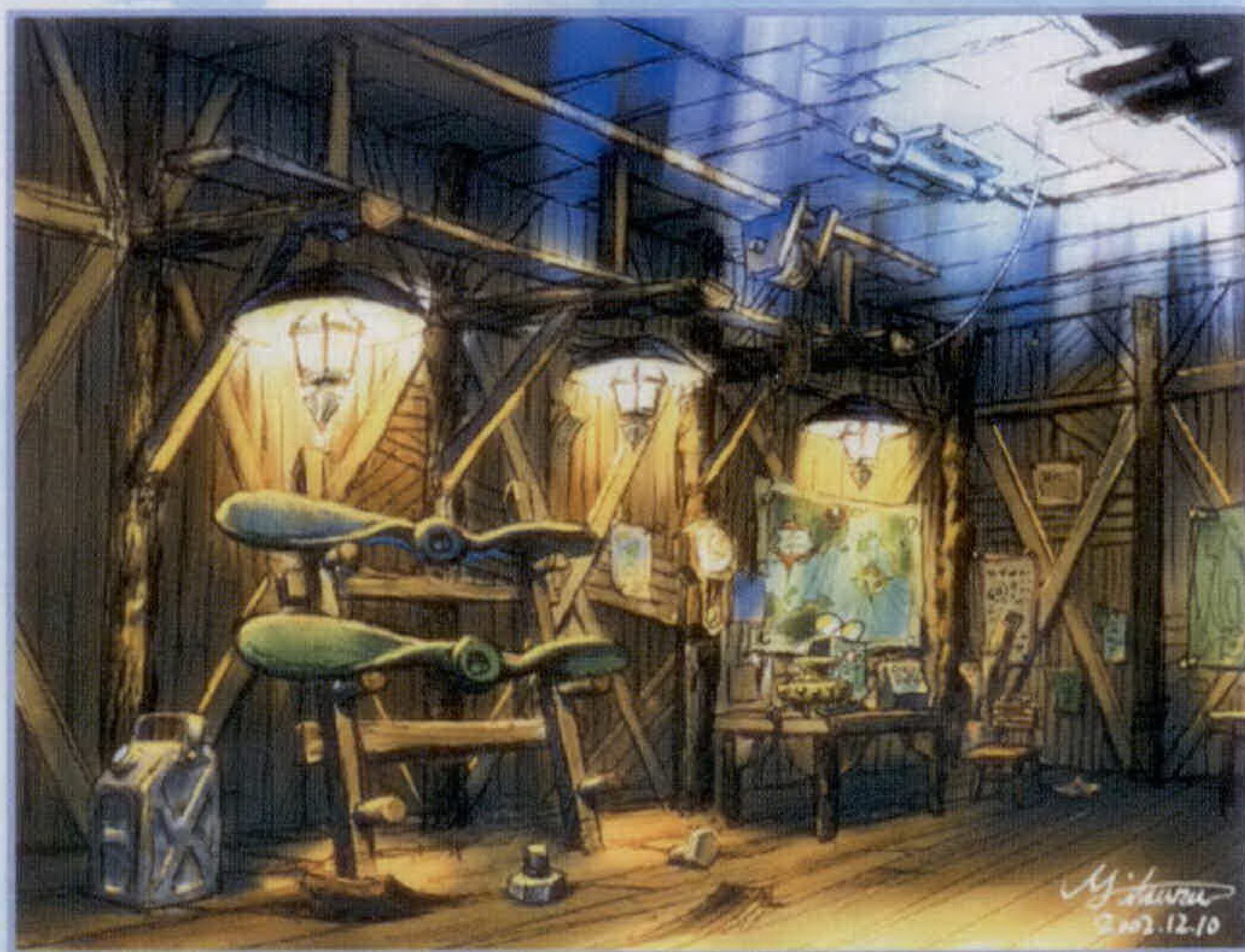
宝箱……神秘の秘药
宝箱……武神の靴
宝箱……精灵の秘药
铁槌……ラシークハンマー
宝箱……绀碧の秘药

●崩坏スルマニア 地下迷宫

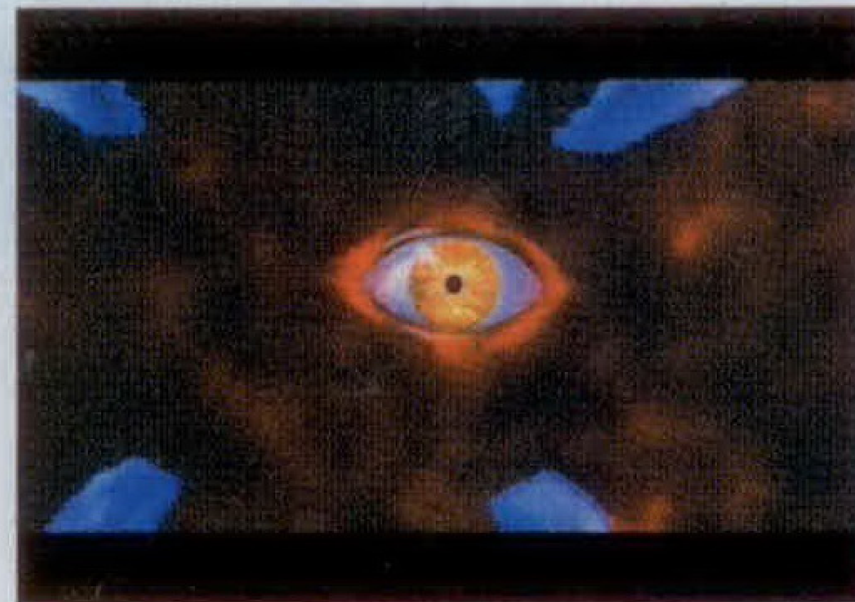
宝箱……やくそう
宝箱……神秘の秘药
宝箱……升龙百烈花景
宝箱……ファランクス
宝箱……グランダルフ
宝箱……ダストエッグ
宝箱……青蓝の秘药
宝箱……复活の秘石
宝箱……英雄の复活药
宝箱……贤者のローブ

●崩坏スルマニア 地下迷宫 最深部

宝箱……万能药
宝箱……光帝の杖
宝箱……黄金の秘药
宝箱……青蓝の秘药
宝箱……神秘の秘药
宝箱……升龙百烈花景
宝箱……圣女のドレス
宝箱……精灵の药
宝箱……精灵の秘药
宝箱……奇迹の复活药
宝箱……精灵の靴



经过一番准备之后，勇气等人终于要面对最终BOSS佐恩的挑战了。大家赶到佐恩跟前的时候，只看到埃米琉斯的剑插在那里，而他却不见踪影。佐恩的身躯像一个巨大幻影一般在空中悬浮着。他对大家解释说，这个世界之所以会混乱，都是因为人们各种自私的爱导致的。所以他要创造一个没有爱的世界，以及在这世界下受他支配的崭新的秩序。勇气等人对他的这些言论当然不会赞同，就这样，最后的战斗就要开始了。



## ★最终BOSS：ゾーン




这是本作的最后一战。最终BOSS的HP高达129600，而我方即使全员发动最强烈的攻击也不过耗掉它6000左右。何况它的攻击是十分强烈的。不过它只有一个移动单位，而我方占据人多的优势，只要移动速度比他快，就有取胜的可能。因此从赌场赢到的各种加速的羽毛是本战的必须品。随后就是各位用自己最得意的必杀技和魔法进行攻击了。笔者的方案是：阿尔菲娜与乌尔主攻，达娜负责回复，勇气兼有助攻和回复两重任务。如果各位的必杀技已经修炼到较高水平，就可以让勇气使用烈风斩舞，乌尔使用红莲华，阿尔菲娜使用终わる世界进行集中攻击。当BOSS使用终焉の序曲的时候必须全体防御，否则后果不堪设想。记住，这是一场消耗战，在作战时回复是不可忽视的。此外一旦有同伴倒下就必须使之复活，本战要拿出一个小时的时间才能完成。所以请大家有所觉悟吧。

下面给出佐恩的全部攻击招式：

| 招式 | 功能 |
|---|---|
| 通常攻击 | 1次攻击大约100～200的伤害 |
| 魔の福音 | 2连击，共1400～1600的伤害 |
| 灭びの雷鸣 | 总计500～800的伤害（因为是属性攻击，可以用特殊装备抵消一半） |
| 蚀 | 使我方处于诅咒状态 |
| 终焉の序曲 | 一定时间后，对全体发动4000～5000伤害的攻击（不防御的话可能全军覆没） |
| 深き暗の中で | 对我方全体1300～1500程度的伤害 |
| 绝望 | ?（效果不明） |
| 遥かな次元の狭间 | 对我方一人2000～2300程度的伤害 |

##  尾声 



佐恩最后还是被大家合力消灭，在虚无之中化作无形了。但当勇气等人找到埃米琉斯的时候，却发现他的身体也变成了玻璃。这时候已经不用再去说什么多余的话了。年轻人行差踏错总是难免的，可是能够迷途知返，还有得救……毕竟他在最后关头选择了正义，大家永远不会忘记他的，无论从哪个方面来说。就在这时，埃米琉斯的幻影出现在阿尔菲娜面前。他恋恋不舍地拉着阿尔菲娜的手，升向天际。此时天空中出现了圣兽格利芙的身影。大家又一次看到了希望的到来……



就这样，很多年过去了。人们传说着，这个世界曾经被野心家召唤出来的邪恶圣兽破坏，一度处于毁灭的边缘；由于几位年轻人的努力，在圣兽的帮助下，世界终于得到了拯救。其中有一位少年，驾驶着传说中飞行王施密特制造的红色飞机，在世界各地行侠仗义，被人们誉为新一代的飞行之王。他的名字就是……





“勇气，吃饭了！”一位身姿绰约的年轻女子端着盘子在招呼她的丈夫。这是阿尔菲娜吗？已经10多年不见面了，她现在已经是一位成熟端庄的母亲了。

“妈妈，我长大以后也要飞到天上去！”一个满脸稚气的小男孩拉着母亲的衣衫，眼睛里满是自信的憧憬。

“好啊，那就向你爸爸多学学吧。”阿尔菲娜鼓励自己的儿子，而孩子的父亲——勇气，就在不远的飞机旁边，对妻子和孩子坚定地微笑着……

~完~




# FLY IN THE SKY

结尾曲

演唱者■Miz

脸上写满憧憬 望着远处天空
少年把梦想握在手中
信念是你的翅膀 绝对不要彷徨
这可是你最初的希望

现在在你的头上 天空和往常一样
正在等待着你去飞翔

When I fly in the sky 这个世界 与我同在
感觉如此精彩 that's imagination
留下心中誓愿 紧紧把握 不放开
梦想等着你去实现 向着光辉的天边 Amazing

也许你会迷茫 也许你会受伤
但是一定要守护你的理想
永远也不要放弃 你心中的希望
就像天空不会丢下你一样

When I fly in the sky 这个世界 与我同在
感觉如此坚定 that's imagination
留下没有界限 没有尽头 的期望
梦想等着你去实现 向着光辉的天边 Amazing

Everyday everywhere 就像那天的你一样
我永远 等在那里 就守候在你身旁

脸上写满憧憬 望着远处天空
信念是你的翅膀 绝对不要彷徨
My dream

When I fly in the sky I'm feeling
感觉如此精彩 that's imagination
留下心中誓愿 紧紧把握 不放开
梦想等着你去实现 向着光辉的天边 Amazing

Amazing
Amazing

## 全人物必杀技一览




| 技名 | 威力 | 属性 | 消费SP | 性质 | 范围 | 目标 | 习得Lv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 天空剑 | ★★☆☆☆☆ | 无 | 25 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| 旋风剑 | ★★★☆☆☆ | 风 | 40 | 攻击 | 圆形 | 敌方 | SpLv2 |
| 疾风镇 | – | – | 25 | 强化 | 自己 | 自己 | SpLv4 |
| 烈风斩舞 | ★★★★☆☆ | 风 | 50 | 攻击 | 单体 | 敌方 | SpLv6 |
| 无敌のオーラ | – | – | 75 | 强化 | 自己 | 自己 | SpLv7 |
| 龙神剑 | ★★★★★★ | 无 | 99 | 攻击 | 全体 | 敌方 | SpLv9 |




| 技名 | 威力 | 属性 | 消费SP | 性质 | 范围 | 目标 | 习得Lv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| コメットスパイク | ★★☆☆☆☆ | – | 25 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| スタンフォース | ★☆☆☆☆☆ | – | 30 | 攻击 | 单体 | 敌方 | SpLv2 |
| リップルショット | ★★★☆☆☆ | – | 40 | 攻击 | 直线 | 敌方 | SpLv4 |
| ホーリーサークル | – | – | 60 | 强化 | 自己 | 自己 | SpLv6 |
| エネルギードライブ | – | – | 50 | 回复 | 全体 | 味方 | SpLv8 |
| 终わる世界 | ★★★★★★ | – | 99 | 攻击 | 全体 | 敌方 | – |




| 技名 | 威力 | 属性 | 消费SP | 性质 | 范围 | 目标 | 习得Lv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| スラストクラッシュ | ★★☆☆☆☆ | 无 | 25 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| ランサースマッシュ | ★★★★☆☆ | 无 | 40 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |




| 技名 | 威力 | 属性 | 消费SP | 性质 | 范围 | 目标 | 习得Lv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 赤い冲击 | ★☆☆☆☆☆ | – | 40 | 攻击 | 全体 | 敌方 | – |
| 结界 | – | – | 75 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| 终わる世界 | ★★★★★★ | – | 99 | 攻击 | 全体 | 敌方 | – |




| 技名 | 威力 | 属性 | 消费SP | 性质 | 范围 | 目标 | 习得Lv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 岩石碎き | ★★☆☆☆☆ | 无 | 25 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| 冲破 | ★★☆☆☆☆ | 无 | 30 | 攻击 | 周围 | 敌方 | – |
| 热血魔球 | ★★★★☆☆ | 火 | 40 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| 大车轮 | ★★☆☆☆☆ | 无 | 50 | 攻击 | 直线 | 敌方 | SpLv6 |
| 影法师 | – | – | 25 | 强化 | 自己 | 自己 | SpLv7 |
| 热血大魔球 | ★★★☆☆☆ | 火 | 60 | 攻击 | 圆形 | 敌方 | SpLv8 |
| 红莲华 | ★★★★★☆ | 火 | 75 | 攻击 | 直线 | 敌方 | SpLv9 |
| ウル·ダイナマイト | ★★★★★★ | 无 | 99 | 攻击 | 单体 | 敌方 | SpLv10 |




| 技名 | 威力 | 属性 | 消费SP | 性质 | 范围 | 目标 | 习得Lv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ホーミングシュート | ★★☆☆☆☆ | 无 | 25 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| マナキャプチャー | ★☆☆☆☆☆ | 无 | 40 | 攻击 | 圆形 | 敌方 | – |
| ダンシングカード | – | – | 25 | 强化 | 自己 | 自己 | SpLv7 |
| 魔王阵 | – | – | 75 | 强化 | 自己 | 自己 | SpLv8 |




| 技名 | 威力 | 属性 | 消费SP | 性质 | 范围 | 目标 | 习得Lv |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 八双斩り | ★★☆☆☆☆ | 无 | 25 | 攻击 | 单体 | 敌方 | – |
| 地龙闪 | ★★★☆☆☆ | 土 | 40 | 攻击 | 扇形 | 敌方 | – |

## 赌场奖品一览

在比安卡开设的赌场中赌博，可以用代币换取一些珍贵道具。下面是奖品的兑换表：

★ Disc1 ★

| 名称 | 需要代币枚数 |
|---|---|
| 白いサルファ草 | 16 |
| 万能药 | 24 |
| モゲ爆弹 | 36 |
| ヨミの复活药 | 48 |
| シルバーフェザー | 64 |
| ひすいのチャーム | 800 |
| 魔法のペンダント | 800 |
| いやしの杖 | 4000 |

到了游戏后期，比安卡会在沙漠营地开设新的赌场。奖品中的シルバーフェザー、ゴールドフェザー和プラチナフェザー是在战斗中加快我方速度的极重要道具，可以使我方在同一回合获得更多的进攻机会。为了最终一战，一定要到那里赌钱然后换取。然后就看大家的运气啦！

★ Disc2 ★

| 名称 | 需要代币枚数 |
|---|---|
| マナナの实 | 240 |
| スーパーモゲ爆弹 | 360 |
| 战士の力水 | 480 |
| ゴールドフェザー | 640 |
| 魔法の圣水 | 1600 |
| ハイパーモゲ爆弹 | 3600 |
| プラチナフェザー | 6400 |
| ルーンアーマー | 8000 |
| ボルカノンエッグ | 12000 |
| レインエッグ | 12000 |
| 青蓝の秘药 | 24000 |
| 不思议な木靴 | 45000 |
| ギャンブルソード | 80000 |
| 魅惑のカード | 120000 |
| 忍びのわらじ | 160000 |
| マスターブック | 999999 |



## 少年侦探的谜题

### 最初の事件

在メンディ镇，有一位叫奥托（オットー）的少年侦探，和他对话，他就会向玩家提出一些问题。答对了就会得到道具作为奖励。

（要在メンディ从施密特那里得到飞机后才可以）

在听到他的提问后，按照以下方法作答即可。

「造り酒屋の店主」→「酒を饮みたかったから」→「のんべぇの胃袋」回答正确后，从奥托那里得到ゴールドフェザー作为奖品。

### 诱拐事件

去过飞龙の谷后，再回到メンディ与奥托对话，他会提出新的问题。下面是问题的正确回答方法：

「名侦探オットー」→「事件が起きないから」→「カツラをかぶって」
回答正确后、从奥托那里得到『ミスリルの腕轮』作为奖品。

## 消えた猫



乌尔正式加入队伍后，再回到メンディ与奥托对话，他会提出新的问题。

下面是问题的正确答案：

「商店街の肉屋のオヤジ」→「ウィンニャア♀ソーセージの为」→「新制品の包丁キレアジ君で」

回答正确后、从奥托那里得到『ヒールエッグ』作为奖品。

## 犯人探し

离开ノウティカ高原后，再回到メンディ与奥托对话，他会提出新的问题。

下面是问题的正确答案：

「常连の子」→「お话が好きだから」→「ウソをついて」

回答正确后、从奥托那里得到『无双のベルト』作为奖品。

## 预言者

将最终迷宫的核心部分破坏之后，再回到メンディ与奥托对话，他会提出新的问题。

下面是问题的正确答案：

「エビ屋の少年」→「はしゃぐのが面白くて」→「后づけで予言」

回答正确后、从奥托那里得到『ハリケーンベルト』作为奖品。

# 全部魔法一览



游戏中的魔法是分为火、土、水、风四个不同种类,又分进攻、辅助和回复三种效果。这些魔法有的可以从商店购买,有的需要用魔法石提炼，一些高等级魔法更需要将不同的魔法石合成之后才能获得。所以在游戏时不要放过一块魔石。

## －火－

| 技名 | 威力 | 消费MP | 类型 | 范围 | 目标 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ヴァーン | ★★ | 4 | 攻击 | 单体 | 敌 | － |
| ヴァンストライク | ★★★ | 9 | 攻击 | 单体 | 敌 | － |
| ヘルヴァーナ | ★★★★★ | 21 | 攻击 | 单体 | 敌 | － |
| ズンガ | ★★ | 14 | 攻击 | 直线 | 敌 | － |
| ズンデオ | ★★★★ | 28 | 攻击 | 圆形 | 敌 | － |
| デズン | ★★★★★ | 78 | 攻击 | 全体 | 敌 | － |
| ヴァンブレイズ | ★★★★★ | 64 | 攻击 | 扇形 | 敌 | － |
| ヴォライド | ★★★★★★★★ | 84 | 攻击 | 单体 | 敌 | － |
| ワオ | － | 12 | 强化 | 圆形 | 我方 | 一定时间内攻击力上升 |
| ヘブンゲート | ★★★★★★★★★ | 99 | 攻击 | 单体 | 敌 | － |

## －土－

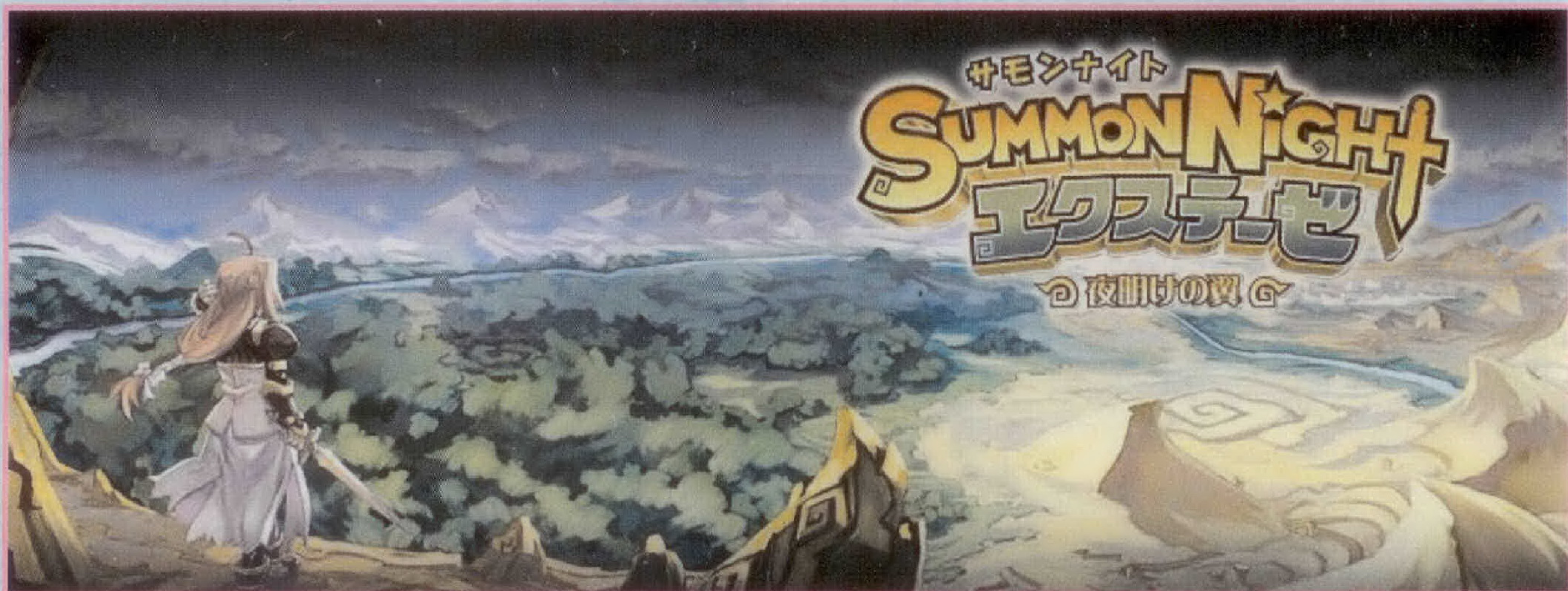
| 技名 | 威力 | 消费MP | 类型 | 范围 | 目标 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| グラギン | ★★ | 15 | 攻击 | 全体 | 敌 | － |
| グランジオ | ★★★★ | 45 | 攻击 | 全体 | 敌 | － |
| メテオストライク | ★★★★★ | 48 | 攻击 | 单体 | 敌 | － |
| ポズ | ★ | 8 | 攻击 | 单体 | 敌 | 使敌人陷入中毒状态 |
| キュロア | ★★★ | 40 | 攻击 | 圆形 | 敌 | 吸收敌人的HP |
| キュール | － | 8 | 辅助 | 单体 | 我方 | 治疗中毒/麻痹 |
| ハルベール | － | 16 | 辅助 | 单体 | 我方 | 治疗中毒/催眠/麻痹/混乱/封印/病气 |
| ヨミ | － | 24 | 辅助 | 单体 | 我方 | 从战斗不能中复活 |
| ディガン | － | 8 | 强化 | 全体 | 我方 | 一定时间内防御与抵抗能力上升 |
| プリズン | － | 99 | 强化 | 自己 | 自己 | 抵消一部分伤害 |
| マグネイド | － | 5 | 辅助 | 全体 | 我方 | 将敌人集中到战斗区域中央 |

## －水－

| 技名 | 威力 | 消费MP | 类型 | 范围 | 目标 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| シャキア | ★★★ | 10 | 攻击 | 单体 | 敌 | － |
| シャキーガ | ★★★★ | 28 | 攻击 | 扇形 | 敌 | － |
| シャキード | ★★★★★ | 77 | 攻击 | 全体 | 敌 | － |
| デュブリス | ★★★★★★★ | 99 | 攻击 | 直线 | 敌 | － |
| ケロマ | ★ | 4 | 回复 | 单体 | 我方 | HP回复 |
| ケロマム | ★★★ | 12 | 回复 | 单体 | 我方 | HP回复 |
| ケロマキシム | ★★★★★ | 36 | 回复 | 单体 | 我方 | HP回复 |
| ミケロマ | ★ | 10 | 回复 | 全体 | 我方 | HP回复 |
| ミケロマム | ★★★ | 30 | 回复 | 全体 | 我方 | HP回复 |
| ムーニャ | － | 9 | 辅助 | 全体 | 敌 | 催眠敌人 |

## －风－

| 技名 | 威力 | 消费MP | 类型 | 范围 | 目标 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| ヒューイ | ★ | 6 | 攻击 | 圆形 | 敌 | － |
| ヒュースラッシュ | ★★ | 10 | 攻击 | 直线 | 敌 | － |
| ヒューネルン | ★★★★ | 26 | 攻击 | 圆形 | 敌 | － |
| ライガ | ★★ | 15 | 攻击 | 圆形 | 敌 | 使敌人麻痹 |
| ライデン | ★★★★ | 30 | 攻击 | 扇形 | 敌 | 使敌人麻痹 |
| テンライ | ★★★★★ | 60 | 攻击 | 直线 | 敌 | 使敌人麻痹 |
| アストライア | ★★★★★★ | 99 | 攻击 | 全体 | 敌 | 使敌人麻痹 |
| ランナ | － | 20 | 辅助 | 单体 | 我方 | 一定时间内行动力与移动力上升 |
| クルル | － | 15 | 辅助 | 圆形 | 敌 | 使敌人陷入混乱 |
| フィオラ | － | 18 | 辅助 | 全体 | 敌 | 封印敌人的魔法/必杀技 |
| デスト | － | 40 | 辅助 | 单体 | 敌 | 使敌人即死 |







**PS2** 本刊译名：召唤之夜外传夜明之翼

| 动作角色扮演 | BANPRESTO | 2005.8.4 | 7140日元 | 145KB |
|---|---|---|---|---|
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 全年龄 |

## 系统解析 双人交替上场



游戏中的怪物分为与男、女主角同属性（粉女青男）和无属性三种，因此对不同属性的敌人，要切换不同的主人公轮番上场完成任务，另外还可以轮流休息补充体力。莱昂的攻击全部是“纵斩”，因此相对来说攻击力比较高但攻击范围较小，适合与BOSS单挑；爱娜的攻击则属于“横斩”，攻击范围广、攻击速度快但威力较低，适用于无属性杂兵战。而召唤兽的使用也必须选择对应的主人公，才能发挥出应有的效果，因此必须熟练掌握每只召唤兽的性能，选择正确的使用者。两人还可以通过收集，学会更强力的招数。

**莱昂：**

| 书名 | 入手地点 | 取得方式 |
|---|---|---|
| 剑刚之书一卷 | 钢之峡 | 谷宝箱 |
| 剑刚之书二卷 | キノコ谷 | 南侧宝箱 |
| 剑刚之书三卷 | 废弃工场深层 | 宝箱 |
| 剑刚之书四卷 | カゲロウ里 | 第七章战胜ユヅキ |
| 剑刚之书五卷 | 白壁灵峰 | 宝箱 |

**爱娜：**

| 书名 | 入手地点 | 取得方式 |
|---|---|---|
| 剑闪之书一卷 | 废弃工场 | 宝箱 |
| 剑闪之书二卷 | 兽魔之森 | 场景33，爱娜变身状态(凭依ブニム)进入 |
| 剑闪之书三卷 | アレスパ街 | 第七章将メモリーディスク交给机械兵 |
| 剑闪之书四卷 | 腐朽的祭坛 | 使用 ポイゾリーフ进入宝物库 |

## 系统解析 不可缺少的亲密伙伴



游戏中召唤兽不再只是传统的攻击手段，从提高人物能力到开启宝箱、开辟道路，甚至能让玩家瞬移至千里之外，真的是随时都不可缺少的好伙伴。为了便于大家游戏，先简单介绍一下4种场所道具的取得方法。洞穴：用爱娜召唤テテ；水中气泡：用爱娜召唤ナガレ；封印的香炉：用莱昂召唤ポワン；电子宝箱：用莱昂召唤ライザー，注意目标显示出红色光圈后召唤才能得到物品。召唤兽的收集更为巧妙，必须收集齐带有它们名字的碎片才能得到，因此后面将详细介绍全部20只召唤兽的作用及署名的碎片的收集。

## 第一章 开端

在焦急的呼唤声中，主人公莱昂终于恢复了神志，在黑暗中交谈后得知，是飞法将昏倒在路旁的他搬运到这里。飞法也对突然出现的莱昂非常惊讶，怀疑莱昂是被转移之术运送到这个世界，而莱昂却除了自己名字外没有任何记忆。室内恢复光明后，莱昂为眼前的景象震惊，原来飞法竟然是一只混身被火焰包围的雄狮，慌乱中莱昂从房间的角落跌入了“试炼之路”……




炼之路：场景1中有些颜色不同的土砖可以攻击，以后的场景中也会出现类似物体，里面有物品和金钱。

★场景1、传统的练习关，相当简单。

★场景2、两种属性的初级怪，莱昂对红色的攻击无效，但攻击7、8下之后，会替换女主人公上场。战后诺瓦出场，提示莱昂：“这个世界的真理需要自己用心追寻，请合二人之力，在这个世界里追寻我，当再次寻找到我的时侯，我将解开你的困惑。”

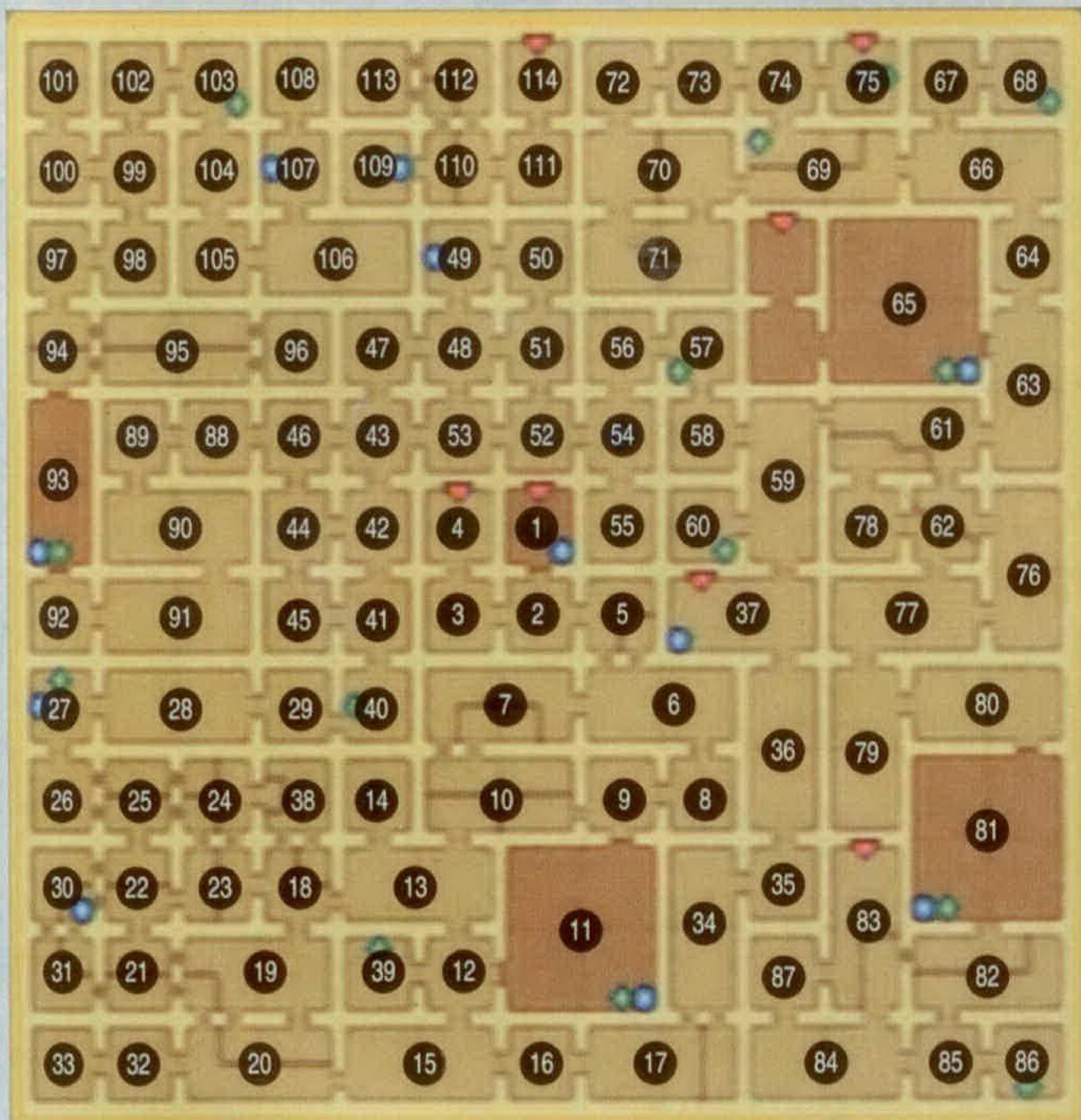
★场景3、上方通道宝箱：解毒药，水中：署名的碎片。
★场景4、存盘点回复体力，宝箱：解毒药。
★场景5、BOSS战
2只"河马"，比较容易，注意砍完一套连招后最好是练习一下撤退和跳跃，以免被它的冲刺撞伤。如果实在懒得躲闪，死磕也没关系。胜利后得到特殊物品"常夜之石"。



## 第二章 年轻人的旅程



胜利后莱昂回到小屋，但屋里除了雄狮飞法外并无一人，在疲劳与失望的双重打击下，莱昂晕倒在地。之后与飞法本是旧识的诺瓦却突然现身，向飞法表示了自己以人类姿态出现的歉意后，承认了将莱昂移送到此是自己的杰作，目的是避免最恶事态的出现。深夜莱昂被体内的女主人公爱娜唤醒，可惜交谈却并不融洽……醒来后以为发生的一切只是梦境，但飞法提醒他首先要认识到发生的一切都是真实存在，只有接受现实，整个世界才会成为你的伙伴。并劝说莱昂不要怨恨诺瓦，因为诺瓦也是全力奋斗。对于莱昂的疑惑，飞法的答案也和诺瓦完全一样，那就是必须依靠自己的力量去追寻。在常夜之石的力量下，男女主角再度相会，这次二人不仅冰释前嫌，并且决定合力踏上追寻诺瓦之旅。



↑游戏中最为重要的地图，可以节省玩家的宝贵时间，请参考本图寻找以后的场景。



★场景1、存盘小屋：狮子王解答热线，宝箱：世界观介绍03。与狮子对话后才能出门。
★场景2-4、狮子峰通路。
★场景5、狮子峰通路：另一宝箱从6号场景上去开；宝箱：解毒药。
★场景6、BOSS战：战胜该场景中的一头戴飞行帽的可爱小鼹鼠，与它拉近距离，注意躲避它的飞石攻击。胜利后得到署名的碎片。
★场景7、狮子峰通路：岩石挡路，目前还不能通过。以后炸掉岩石后别忘了这里的宝箱，内装署名的碎片。
★场景8、狮子峰通路：与进口处的召唤师对话，得到游戏中第一个召唤兽テテ。选择口袋选项才能装备。
★场景9、狮子峰通路：调查洞穴后和大门后切换爱娜召唤テテ，按方块地面显示红色圆圈时释放。门后的宝箱目前还不能开启。
★场景10、狮子峰通路：宝箱：署名的碎片；另一个宝箱要在得到新召唤兽炸掉岩石后才能拿，里面是莱昂用大剑"兜割"。
★场景11、シェーゼ村

到此进入游戏中第一个村庄，可以先购买一些道具、装备，村子最下方桥上碰到少女リコ，之后与桥旁钓鱼人和村子上方的ハンス对话引发剧情。剧情后与商人对话得到解毒药。

★场景12、旅行的原野：出村后碰到神秘二人组。
★场景13、旅行的原野：从此处向上绕到场景10，切换爱娜召唤テテ，得到提高对テテ凭依效果的道具。高台上的宝箱中是旅人的指轮。水中：完全回复药。
★场景14、旅行的原野：宝箱：署名的碎片。
★场景15、旅行的原野：在洞穴口，切换爱娜召唤テテ，得到莱昂用绿色帽子（倒），增加毒耐性。还有一个目前不能打开的宝箱，里面是爱娜用攻击加11的剑。
★场景16、旅行的原野：注意躲闪蚂蚁的快速攻击。
★场景17、旅行的原野：BOSS战：蚂蚁王的攻击力极高，最简单的方法是跳到它上不去的地方，召唤迪迪与之对抗。目前还不能跳上山顶，上面的宝箱中是署名的碎片。

这里有些物品目前还不能拿到，要等到以后收集到召唤兽后再返回拿取，以后进入新的领域"兽魔之森"。

★场景18、兽魔之森：注意躲闪和男女主角的切换。
★场景19、兽魔之森：BOSS战：先将周围的绿色小蘑菇消灭，那个绿色的初级魔物是不断重生的因此不用理睬。敌人的BOSS会毒攻击，最好是砍一下就闪，等它毒液喷射后再攻击一下，用女主角的话可以攻击3下后再逃，如此循环即可。万一不慎被毒液喷到，显示中毒状态时要及时回复。
★场景20、21、兽魔之森：通路。
★场景22、兽魔之森：将图中バゲライザー消灭后，会出现5只毒蘑菇，全歼后在洞穴口用爱娜召唤テテ，得到莱昂用毒攻击大剑。
★场景23、24、兽魔之森：通路。
★场景25、兽魔之森：BOSS战将图中怪物全灭，使用莱昂的话最好是逐个击破，爱娜则可以利用横向攻击的范围，同时攻击多个目标。
★场景26、兽魔之森：洞穴口：署名的碎片。



★场景27、兽魔之森：战前存盘点，传送点可以传送至场景14。
★场景28、兽魔之森：BOSS战，一条会喷火的龙，可以在消灭杂兵后，跳到场景最高处，继续发挥召唤兽テテ的作用。不要让杂兵和BOSS聚集到一起，以免影响テテ的"工作"。
★场景29、兽魔之森：终于找到了迷失在森林中的少女，返回场景28BOSS战。

# 第三章 存在的意义



两人帮助了村民后心情舒畅，与钓鱼人对话得到了他献给飞法的鲜鱼。村中闲逛时遇到了魔族商人ルチル，二人立刻打听诺瓦的消息，可惜ルチル却要求莱昂用“绀碧的水晶”作为情报费，莱昂只得答应她的无理要求，但与村民交谈却毫无线索，无奈之下只得先去给飞法送鲜鱼，顺便打听一下有什么新消息。果然努力就会有回报，飞法大喜之余为莱昂开启了传送之门，从此可以轻松地到达シェーゼ村。（违背自然界的生态法则？狮子也爱吃鱼？？）

★场景25、现在可以从场景走到场景22开启宝箱，但是场景29还是不能继续前进。
★场景30、存盘点，不过必须从下面绕行。
★场景24、兽魔之森：宝箱：署名的碎片，如果一直注意收集，可以得到第二个召唤兽ライザー。
★场景9、利用刚得到的召唤兽开启宝箱，“绀碧的水晶”入手。
★场景11、シェーゼ村将水晶交给ルチル后，ルチル提供任何情报就消失了，感觉被欺骗的莱昂只得和村民继续交谈希望能得到一些帮助。与村民ハンス对话后，常夜石发光，男女主角商量后决定接受ハンス的委托进入鬼岩洞追踪女剑士，寻找他丢失的情书。
★场景31、兽魔之森：宝箱中有署名的碎片。上面的宝箱要从场景30的另一条路绕过去，里面是装备。
★场景32、兽魔之森：通路但会不断补充死去的杂兵。水中：署名的碎片。
★场景33、兽魔之森：离开这里时主角会说感觉到奇妙的视线，以后让爱娜变身后再进入吧。
★场景34、旅行的原野：从场景17新开放的通路到达，记得从这里绕回场景17开启宝箱，取得物品署名的碎片。水中：提高凭依效果物品。
★场景35、旅行的原野：通路，水中：署名的碎片。
★场景36、旅行的原野：BOSS战，图中怪物全灭，老战术逐个击破。洞穴中的物品需要让爱娜站到洞穴上方召唤テテ。场景最上方宝箱里是HP40的回复药。
★场景37、旅行的原野：大门有专人看守不得入内，只能进入鬼岩洞。记得进去前先在存盘点补充体力。
★场景38、兽魔之森：宝箱：提高召唤凭依道具。从此处可以绕道去场景18取得物品署名的碎片。

来到新的世界“鬼岩洞”，以后还会有很多类似的区域地图，大地图上的红色三角就表示了这些区域。

**鬼岩洞：**




★场景1、宝箱内是署名的碎片。
★场景2、过道儿，但是一个出口被巨石阻挡需要破坏掉才能继续前进。
★场景3、宝箱：装备。
★场景4、小心新出现的红鬼，它的攻击力较高，但可以利用它的速度慢这一缺点，打一场漂亮的运动战。上部要从场景6绕过去，宝箱内是署名的碎片，注意收集的话可得到第三个召唤兽莱昂用的“ドリトル”，它的特殊能力是将岩石破坏。
★场景5、固定战：敌全灭。将两批共8个小灯笼怪消灭后，BOSS出场，可以在它喷火攻击时，绕到它的后方攻击。
★场景6、宝箱内有署名的碎片。由此可进入场景4的上部。
★场景7、宝箱内是新的碎片，可以得到新召唤兽冰魔。
★场景8、莱昂召唤新得到的冰魔灭火，开辟道路。
★场景9、BOSS战：可以说是目前遇到最强的BOSS，体力和攻击都很高，招数较多也比较强力。应该利用它冲刺之后的停顿从后方攻击，也可以利用召唤兽的力量，另外体力不足或者魔法不足时注意换人上场。胜利后终于见到了白夜组织的女剑士ユジキ，并得到关于アレスパ街的重要情报。
★场景10、注意地下的荆棘区，被刺中损失体力20。
★场景11、宝箱内是封雷的指轮，传送点可传送至入口场景1。
★场景12、最后一个场景，目前作用为装饰。

# 第四章 不眠的人们

回到村子将信交还给ハンス，并鼓励他拿出男人气概，勇敢地向自己心仪的女子表白。受到ハンス的热情招待后，午夜时分男女主角再度会面，决定成为“放浪者”，继续アレスパ街进发。清晨消失已久的少女ルチル终于现身并被莱昂抓个正着，她只得交出补魔的药品和署名的碎片各一个作为补偿，而且以后可以在她这里购买物品和情报。



★场景39、旅行的原野：别忘了破坏12的岩石，这里有传送点和署名的碎片，可以传送到宝物库领取复活药。
★场景40、谜之森林：入口处。
★场景41、谜之森林：通路。
★场景42、谜之森林：固定战斗：敌全灭。敌人是逐渐刷新，需要在场景内自己寻找。两个BOSS用召唤兽可以轻松搞定。
★场景43、谜之森林：在这里遇到机械兵，得到前面有强力魔物的情报。右上左上到达场景46。到次应该能得到新召唤兽ボワン，装备上它的凭依效果可以看见幽灵。
★场景44、谜之森林：上上上走到场景46。
★场景45、谜之森林：通路，迷惑作用。
★场景46、谜之森林：署名的碎片。
★场景47、谜之森林：右转到达47，上方的树洞里面有署名的碎片。左边宝箱内藏提高炎忍凭依效果的罐头。
★场景48、谜之森林：上右下右上到达场景48。与路人对话得到碎片，召唤兽ブニム。

森林中的怪物能力较强，再加上地形复杂，如果觉得前进比较吃力，可以先去完成剧情，那些没去过的场景中物品可以后回来再拿。

★场景49、谜之森林：宝箱里是补魔药，存盘点可以补充一下体力，还有就是别忘了树洞里的雷之发饰。
★场景50、谜之森林：固定战斗：2个小BOSS的防御很高，用莱昂专用的召唤兽ライザ－效果不错，但需要事先将周围杂兵先消灭。这里有一个金色的香炉，用莱昂召唤ボワン打开得到不可思议的种子。
★场景51、谜之森林：不要向左否则回到场景47，向下到达场景51。
★场景52、谜之森林：左下下右右绕出。最好是先走右下右下下左到场景53。
★场景53、谜之森林：固定战斗：两个BOSS分别对应男女主角的属性，最有效的方法是使用炎忍オロチ，胜利后宝箱内是攻击加17的女用剑。
★场景54、谜之森林：存盘点。
★场景55、谜之森林：宝箱得到莱昂用解咒的头巾。
★场景56、谜之森林：被传送回入口处。再次回来会在路上碰到机械兵，得到物品。BOSS的手臂攻击力很高，只能注意躲闪，地下的攻击波可以攻击打消，及时地切换两人战斗和召唤兽炎忍的利用绝对是胜利的关键。

## 第五章 圣女基萨娜

救出少女皮娅之后，知道了传说中助人为乐的白夜组织，为了能得到帮助，二人继续踏上新的旅程。

★场景57、谜之森林：初始场所。传送点可传送到场景40。
★场景58、谜之森林：有新怪物出现，可以收集到新的署名碎片。
★场景59、砂砾的荒野：宝箱里有署名的碎片，还可以从这里到场景37，让看门的村民大吃一惊。
★场景60、砂砾的荒野：破坏掉岩石可以通过传送点到宝物库，得到HP、MP全回复药水。
★场景61、砂砾的荒野：固定战斗：只要不让三个小BOSS聚集到一起就没什么难度，莱昂召唤ポワン或者爱娜召唤冰魔コバルディア效果都不错。宝箱内是署名的碎片。水中：大回复药。
★场景62、砂砾的荒野：目前这里还不能通行。
★场景63、砂砾的荒野：稍微注意一点怪物的冲刺、喷火即可。勿忘宝箱：署名的碎片。
★场景64、砂砾的荒野：这里的敌人会不断出现，如果没有收集和练级需要请迅速离开。
★场景65、アレスパ街。

终于到达目的地，但是一进门就被警惕的白夜组织一成员盘查一番，幸亏少女皮娅及时解围，并解释莱昂与爱娜也是“放浪者”。随后走到顶层与白夜组织的领袖圣女会面，询问了两人合体的问题却没能得到答案，但圣女答应用白夜的力量帮助莱昂。走出圣殿后与机械兵重逢，两次对话后接受去钢之峡谷调查的任务。

★场景66、钢之峡谷：宝箱内是提高召唤兽凭依效果的道具。
★场景67、钢之峡谷：这里的敌人攻击力较高，小心为上。
★场景68、钢之峡谷：消灭最初的敌人后会变成“蘑菇开会”的场面，但没什么威胁。两个宝箱之外还有个传送点隐藏在铁箱下，传送地点为宝物库，物品为贵重物品剑刚之书。
★场景69、钢之峡谷：与入口处青蛙状机器人对话可得知召唤兽ゴレム的驾驶方法。水中：提高凭依道具。
★场景70、钢之峡谷：洞穴内有提高对炎忍凭依的道具。宝箱要从另一边绕过去，里面是任务物品。
★场景71、钢之峡谷：固定战争：红色的蘑菇比较讨厌，体力太高多用召唤兽为佳。宝箱里是署名的碎片。
★场景72、钢之峡谷：地窄敌多，小心移动。
★场景73、钢之峡谷：满地铁钉，现在无法通过。要先回去与街口女仆对话后，再去圣殿引发剧情后得到新召唤兽ゴレム才能通过。
★场景74、钢之峡谷：固定战斗：敌全灭；转圈移动躲闪敌人的导弹，甚至可以只用召唤兽攻击，自身完全专心闪避。胜利后别忘了洞穴中的提高冰魔凭依的物品。顺便还可以去一趟场景69，那里的宝箱中有署名的碎片；铁箱下的传送点直通宝物库，贵重物品剑闪之书入手。
★场景75、钢之峡谷：存盘点，宝箱：大回复药。废弃工场入口。

进入新的场景，一般这些地方的光线都比较黑暗，宝箱的位置也比较隐蔽，注意不要漏掉该拿的物品。





废弃工场：




★场景1、莱昂使用新得到的召唤兽エレキメデス启动工场开关。
★场景2、通道，几个杂兵可用装备新武器的爱娜轻松解决。
★场景3、洞穴内有服装一件，但性能不如在アレスパ街购买的。必须驾驶召唤兽ゴレム踩下开关，方可继续前进。以后绕道回来可以开启右边宝箱，内装署名的碎片，代价是重新再走一遍走完的地图。
★场景4、将红色开关踩成蓝色。
★场景5、宝箱里是莱昂的防具。
★场景6、固定战斗：敌全灭。又是召唤兽表现的好机会。胜利后别回场景4踩动开关。
★场景7、开启宝箱，得到提高ゴレム凭依效果道具。
★场景8、存盘点。
★场景9、事先要先回场景踩下绿色开关，再绕道走到这里。上层宝箱：提高召唤兽冰魔凭依效果道具，但必须从场景13绕道而来。
★场景10、宝箱：大回复药，水中：提高凭依效果道具。
★场景11、固定战斗：虽说胜利条件是BOSS击破，但是保险起见还是先将杂兵清光，之后再与召唤兽合力战斗。胜利后别忘记洞穴中有提高召唤兽凭依效果的道具在等待着你。
★场景12、宝箱：武器召雷剑。
★场景13、宝箱：大回复药；洞穴：提高召唤兽ゴレム凭依效果的道具。但是敌人数量较多，稍微有些棘手。
★场景14、宝箱两个：回复药2个。
★场景15、从场景14经过场景3到达，宝箱：莱昂用攻击28大剑。
★场景16、BOSS战：ベクサー和リニア，リニア的远程攻击非常强力，莱昂基本上只能是灵活跑动和跳跃，进攻的任务要完全交给召唤兽。击破リニア后可以用爱娜的连续攻击屈死ベクサー。
★场景17、传送点：传送至峡谷入口处。

## 第六章 抗争者

到圣殿汇报完工作情况，二人来到房间休息，但是莱昂却迟迟不能入睡，ベクサー和圣女的两种信念在莱昂的脑海中交战，还好可以唤出爱娜交谈，排解了莱昂的困扰。醒来后再与圣女交谈却依然不能得到线索。走出圣殿后先找オーレル谈谈也没有收获，幸亏村民提示在南方闪烁着奇怪的光，爱娜才能及时提醒莱昂诺瓦出现时也有类似的光芒，莱昂只得再找圣女请求调查。



鬼岩洞：与オーレル对话接受石板任务，进入最深处BOSS战，老招数：召唤兽攻击BOSS，主人公攻击杂兵。（此处为分支任务，对流程无影响只影响结局和最后一个召唤兽能否入手。）
★场景76、砂砾的荒野：通路，有怪有宝，水中：署名的碎片。
★场景77、砂砾的荒野：固定战斗：两只蚁王BOSS毒攻击，中毒要及时回复，不要死顶，攻击2到3下后撤退，等待时机再攻击。宝箱：署名的碎片。
★场景78、砂砾的荒野：宝箱：莱昂用防具。别忘了从这里回场景61取宝。
★场景79、キノコ谷：宝箱：署名的碎片。
★场景80、キノコ谷：右上宝箱：署名的碎片。爱娜对路旁说话缓慢的人使用召唤兽クロックラビィ，使他恢复正常，得到署名的碎片。
★场景81、ルガント村。

先从恶魔商人处买到凶酒，然后交给村子左下的醉鬼换取署名的碎片。

★场景82、キノコ谷：宝箱：提高凭依效果道具。水中：署名的碎片。
★场景83、キノコ谷：通路。
★场景84、キノコ谷：发现诺瓦，继续追踪。
★场景85、キノコ谷：右上宝箱：药品。追踪诺瓦至场景82，但诺瓦只说让莱昂远离现在的一切。
★场景86、キノコ谷：最下方蘑菇状装饰下面是传送点，传送至宝物库得宝物剑刚之书。
★场景87、キノコ谷：之前返回场景84，得到物品回复药，并遇见青蛙一只，莱昂使用召唤兽ポワン解除诅咒得到署名的碎片。固定战斗：BOSS河马的附加异常状态攻击很讨厌，注意及时回复，爱娜召唤火忍效果不错。宝箱：署名的碎片。

胜利后回到场景83，爱娜使用炎忍烧掉挡路的菌丝，进入腐朽的祭坛。但是目前里面的门还不能打开，只能先回村庄找想要草药的ピール。

腐朽的祭坛

★场景1、与ピール对话引发剧情后，敞开了这里的大门。
★场景2、3、过道。
★场景4、小心敌人的冰冻属性攻击。高台宝箱女用防具。
★场景5、右上传送门传送。宝箱：提高召唤兽凭依效果。
★场景6、洞穴：署名的碎片。
★场景7、固定战斗：敌人较杂乱，使用冰魔对BOSS伤害较大。胜利后，爱娜对水池中水泡使用召唤兽ナガレ得到署名的碎片。
★场景8、高台宝箱：男用防具。不把柱子打碎，才可一步步跳上高台。
★场景9、存盘点，传送点。
★场景10、过道。
★场景11、2宝箱1洞穴：共3个提高凭依效果道具。之后走回场景9传送到场景3。
★场景12、固定战斗：从毒蘑菇喷毒的反方向进攻，不慎中毒及时回复。胜利后水中物品是爱娜的服装。回到场景5引发剧情，得到署名的碎片，召唤ペコ入手。
★场景13、对准中间用莱昂召唤ペコ，照亮房间。传送门可传送到场景16。
★场景14、固定战斗：敌全灭。敌人不算强，但比较头疼的是有些敌人使用的是冰冻属性攻击。2个香炉宝箱都是回复药品。
★场景15、又是冰冻，又是一地的铁钉，但是为了最深处的属性碎片，不战斗不行。先将敌人清光再召唤ゴレム吧。
★场景16、从场景13的传送门传送。先从这里去场景9开启宝箱得到提高凭依效果物品。无敌无宝的大房间，传送点传送至出口，存盘点补充体魔。
★场景17、固定战斗：4个BOSS毒攻击加远程攻击，逐个击破比较安全，召唤炎忍的效果也不错。胜利后剧情再见诺瓦。
★场景18、神秘场所目前不得入内。

## 第七章 世界的意志

与诺瓦交谈后莱昂对白夜组织感到迷惑，而爱娜却坚信圣女的正确领导。天亮后圣女邀请莱昂带领オーレル一起再进废弃的工场调查。





废弃工场深层



★场景1、入口。
★场景2、水中物品署名的碎片。
★场景3、敌人全部是远程攻击，虽说没有生命危险，但是打起来也比较麻烦。洞穴：提高凭依效果物品。
★场景4、宝箱：署名的碎片；下层宝箱：爱娜武器攻击加63。
★场景5、敌人数量较多，远近结合。
★场景6、固定战斗：敌全灭。地图偏大，可以先消灭完对应属性的敌人后再切换人物，以免造成不必要的浪费。右上宝箱：署名的碎片从场景11绕道领取。铁箱下传送点得到物品剑刚之书。
★场景7、先踩下中间按钮，再踩下右上按钮，最后踩下左上按钮，下方开门。
★场景8、固定战斗：先将杂兵消灭再全力与BOSS交战，莱昂召唤ライザー攻击比较强力。小心BOSS的属性攻击，被命中的话会陷入混乱状态。
★场景9、消灭近身攻击杂兵后该由远程攻击杂兵出场。
★场景10、小心远程兵的麻痹攻击。宝箱里是任务物品和署名的碎片。
★场景11、洞穴：大回复药。
★场景12、洞穴：署名的碎片；踩下黄色按钮开门。
★场景13、先进入场景7踩下中间的按钮，然后从场景12、场景9、场景8的顺序绕回场景7，踩下最左边两个按钮，开左边门到达。水中：爱娜防具；宝箱：莱昂用攻击82大剑。
★场景14、踩下左边按钮，场景8左侧开门。然后经场景8走到本场景下方，从出口走进废弃工场场景8：踩下蓝色按钮，地面通路升起并拿取宝箱中署名的碎片。最后返回本场景。这时可以从这里直通场景15，并且宝箱中有大回复药。
★场景15、战前准备场所，调查大门会引发剧情进入BOSS战，BOSS的个头很大但是行动迟缓，灵活地移动到敌人背面才是取胜之道。

在场景81完成剧情后来到ルガント村，先调查传送点，然后与恶魔商人ルチル对话。事先可以在アレスパ街与オーレル对话继续完成石板任务。石板任务的目标地是场景86。

★场景57、谜之森林出口处，对话得到署名的碎片。因与以前完全相同，后面各场景略。
★场景88、谜之森林：通路。
★场景89、跳下山崖，用召唤兽圣母ブラーマ救助路人得到署名的碎片。水中：提高凭依效果道具。断桥处必须用爱娜召唤クロックラビィ提升跳跃力才能过去。
★场景90、固定战斗，与遇到的ユジキ单挑，她的速度极快但攻击力相对低下，可以用爱娜一边强攻一边召唤圣母补充体力，需要注意ユジキ扔在地下的麻痹符，胜利后得到刚剑之书。洞穴：完全回复药。
★场景91、宝箱：MP回复80。
★场景92、过渡通道。
★场景93、カゲロウ里：开动传送点传送到狮子王的门，然后到ツェーゼ村开动传送点，与村民对话后进入。

## 第八章 崩坏的预兆

在村庄里见到リコ，但她却仿佛失去了记忆，完全不认识莱昂。无奈只得唤出爱娜商量后决定找圣女问个清楚，可惜得到的答案是这个世界并不是真实存在，只是用魂制作的虚幻世界。带着满腹的疑问二人回到狮子王门，在飞法的帮助下，他们走进了追想之间，在这里看到了自己的过去。



★场景65、アレスパ街：剧情后传送到ルガント村。
★场景79、剧情。
★场景65、アレスパ街：剧情进入神殿后发现秘道，潜入后惊悉白夜阴谋。
★腐朽的祭坛场景8、剧情。走到出口再回来会再次发生剧情。最后是BOSS战，敌人还是女剑士ユジキ，她的速度和符咒使用又有了提高，召唤兽配合换人战术依然是不二法门。

## 第九章 圣女变迁

莱昂再醒来发现自己已经在废弃工场中，确认了爱娜无事后，二人来到ルガント村寻找ベクサー。

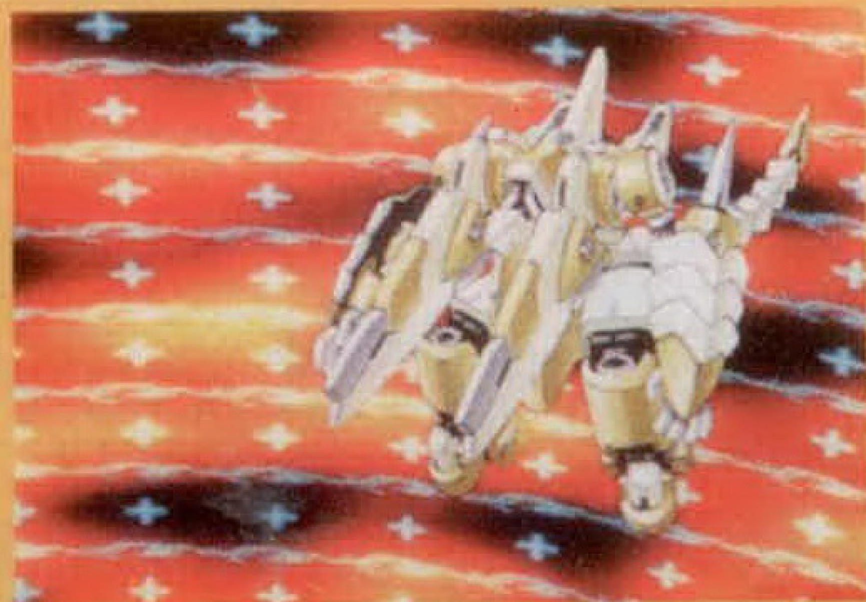
腐朽的祭坛

★场景19、传送到场景13然后到达，剧情碰到リニア，爱娜对水池中摇动的柱子召唤ポイゾリーフ，可建造通路。
★场景20、传送至场景19。
★场景21、通路。
★场景22、宝箱：补魔药。传送回场景19，沿路向上可传送到场景21左部。
★场景23、与场景21左部相连。固定战斗：对付2个小BOSS用炎忍有奇效。2个洞穴：提高凭依效果道具和爱娜专用防具。胜利后传送到场景24。
★场景24、剧情场景，完成后传送、移动回场景19完成任务。

场景93、カゲロウ里，引发剧情后返回アレスパ街，进入圣殿地下救出2人得到白壁灵峰的消息。回到场景1狮子王门，再进追想之间以及打听消息。之后返回场景93カゲロウ里，与旅人对话得到署名的碎片。

白壁灵峰

★场景94、通路，上方的通路要用爱娜召唤白狐解开封印。
★场景95、爱娜召唤金刚鬼使召唤士精神焕发，得到署名的碎片。
★场景96、地图较大，需要自己去寻找敌人，召唤炎忍攻击BOSS会使战斗相对轻松。水中：大回复药。



★场景97、通路。
★场景98、水中：爱娜用防具。
★场景99、遇到机械兵引发剧情。
★场景100、通路。
★场景101、爱娜召唤双霸龙才能得到里面的神剑。
★场景102、通路。
★场景103、洞穴：提高凭依能力物品；传送点：宝物库剑刚之书5。
★场景104、莱昂召唤冰魔将水池完全冻结。宝箱：署名的碎片。
★场景105、固定战斗：炎忍对BOSS杀伤力极大。宝箱：莱昂防具。
★场景106、洞穴：提高凭依效果物品；宝箱：大回复药。
★场景107、存盘点。
★场景108、剧情英雄救美之后，2次决战“圣女”。第一个BOSS很弱，29级的莱昂死扛不加血就能胜利。第二个BOSS攻击力并不恐怖，但是换人不能的属性攻击却实在是很烦人，而且没有属性弱点，只能注意加血和闪避黑色光线。





## 第十章 转生

终于真相大白，原来是魔王附身导致圣女性情大变，圣女被击败后魔王找到了新的宿主，那就是女剑士ユジキ。关键时刻神秘的诺瓦赶到，全力对抗魔王结果与ユジキ双双倒下……为了世界，为了自身苦苦追寻的答案，莱昂和爱娜决定到转生之塔与魔王一战。

★场景1、狮子王门：来到这里询问到达转生之塔的方法。得到任务物品狮子之瞳。
★场景83、进入腐朽的祭坛，走到以前不能进入的地方。

转生之塔：

★场景109、存盘点。
★场景110、提高凭依效果物品。
★场景111、宝箱：补魔药，水中：提高凭依效果物品。
★场景112、体力大回复药。
★场景113、固定战斗：两BOSS击破。注意两个BOSS一个吸收火属性一个吸收冰属性。胜利后路被碎石堵塞，返回アレスパ与ユズキ对话后再回来，使用ゼルギュノス将碎石击破。
★场景114、入口。

由此进入最后区域“转生之塔”下层。

转生之塔下层：




★场景1、传送点。
★场景2、3、4、通路。
★场景5、先踩蓝色再踩红色按钮，宝箱：莱昂用防具。
★场景6、通路。
★场景7、爱娜用召唤兽ナガレ调查水面，开闸放水。宝箱：提高凭依能力物品，传送点到宝物库：设定04。
★场景8、迅速通过为妙。
★场景9、踩下蓝色按钮后绕道返回，宝箱：爱娜用防具。
★场景10、固定战斗：敌人能力不弱，炎忍对BOSS伤害较高。
★场景11、通路。
★场景12、目前有墙挡路。宝箱：大回复药。
★场景13、踩下蓝色按钮后返回场景12。
★场景14、固定战斗：只需要注意别踩到中间的钉子板。
★场景15、宝箱：提高凭依效果物品。
★场景16、17、通路。
★场景18、固定战斗：敌全灭。注意敌人的属性攻击。
★场景19、20、通路。
★场景21、中间传送点到达中层。

中层的迷宫比较难走，一定要有耐心，并且多留意自己走过的各场景特点，最好事先准备纸笔，详细记录自己走过传送点的次序。

中层：★场景1、走左传送点。
★场景2、继续走左上传送点。
★场景3、左边传送点。
★场景4、固定战斗：注意敌人的禁止换人攻击。胜利后走左边传送点。
★场景5、2个宝箱：雷神刚剑、战斗不能回复药。中间的解除魔力。
★场景6、返回场景1后走右边传送点。这里要走左边传送点。
★场景7、走上边传送点。
★场景8、宝箱：沉默状态治疗药。
★场景9、场景7走左传送点到达。固定战斗：小心敌人的冰冻攻击。胜利后走右传送点。




★场景10、2个宝箱：防具和大回复药。洞穴：解除魔力。
★场景11、从场景1依次走传送点为左上上到达。宝箱：换人不能状态治疗药。
★场景12、从场景1依次走传送点左上左上左到达。宝箱:防具和沉默治疗药。香炉宝箱：解除魔力。
★场景13、从场景1依次走传送点右左左上到达。宝箱:武器和解毒药。水中:解除魔力。
★场景14、从场景1依次走传送点右左左左到达。传送至宝物库：得到究极回复药。
★场景15-19、通路。
★场景20、2个宝箱：2个大回复药。
★场景21、宝箱：世界观介绍18。

终于进入转生塔的上层，但大多是游戏剧情，并不能见到最终的boss，需要在完成剧情之后再返回，不过可以利用这段时间去完成召唤兽，剑技书物以及游戏世界观等物品的收集。



上层：
★场景1、通路。
★场景2、通路。
★场景3、通路。
★场景4、剧情“美救英雄”后，友人集体出场。
★场景5、宝箱：提高凭依效果道具。
★场景6、宝箱：大回复药。
★场景7、宝箱：战斗不能回复药。
★场景8、剧情：神秘二人组营救莱昂。
★场景9、安全通路。
★场景10、剧情之后本章结束。

# 最终章 最后的战斗



莱昂与爱娜终于恢复了记忆，两人约定齐心协力打倒魔王，为这次离奇的旅程画上完美的句号。

转生之塔上层：场景11-14、剧情只剩下莱昂一人。

场景15、最终三连战。

BOSS战1:首先要将地下的六个花蕾击破,然后将两朵花击破。才能攻击BOSS本体。BOSS发动攻击时地下会有显示，及时回避，召唤出来的杂兵可以不与理睬，需要多注意及时回复体力。

BOSS战2：主角换成爱娜,唯一变化的是只能在开花时攻击，花蕾与杂兵都可以不理睬。同样是两朵花都被击破后才能攻击BOSS真身。

BOSS战3:终于可以切换两人进行战斗，BOSS也相对强力了不少。在它改变自己属性时，玩家也应该及时切换人物，除此之外BOSS还会有一段时间的无敌状态，还是多运动为上策。

胜利后会根据玩家在游戏中完成的分支事件情况，决定游戏的结局剧情，共有四种，请一一尝试。通关后还会追加收集物品。

# 全召唤兽收集

可以说游戏中召唤兽的设定非常成功，不仅作用各异，连收集也非常巧妙。召唤兽的地位可谓重要之极，如果某些召唤兽没有收集甚至会不能将游戏进行，比如说第１９只召唤兽“兔子”；不过也有些召唤兽入手与否并不会影响整个游戏的发展，只会影响到贵重物品的入手，比如说两人的最终武器的入手，“双霸龙”就是不可缺少的条件。为了便于玩家顺利游戏，下面将详细介绍各种召唤兽的性能以及入手方法。

| 召唤兽1 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 1 ライザー | 特殊效果 | 莱昂：打开电子宝箱 |
| | 凭依效果 | 两人：言语解读 |
| | 碎片收集 | （ラ） 旅行的原野：宝箱 |
| | | （イ）兽魔之森：バグライザー掉落 |
| | | （ザ）兽魔之森：宝箱 |
| | | （ー）兽魔之森：宝箱 |

| 召唤兽2 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 2 ゴレム | 特殊效果 | 莱昂：乘座 |
| | 凭依效果 | 两人：冰异常耐性 |
| | 碎片收集 | （ゴ）砂砾的荒野：ゴレム掉落 |
| | | （レ）砂砾的荒野：宝箱 |
| | | （ム）アレスパ街剧情获得 |

| 召唤兽3 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 3 エレキメデス | 特殊效果 | 莱昂：使用发电 |
| | 凭依效果 | 两人：雷攻击附加 |
| | 碎片收集 | （エ）谜之森林：フロットオム掉落 |
| | | （レ）砂砾的荒野：宝箱 |
| | | （キ）钢之峡谷：箱型搬运机掉落 |
| | | （メ）钢之峡谷：宝箱 |
| | | （デ）砂砾的荒野：宝箱 |
| | | （ス）谜之森林：フロットファム掉落 |

| 召唤兽4 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 4 ドリトル | 特殊效果 | 莱昂：破坏挡路岩石 |
| | 凭依效果 | 两人：必杀率上升 |
| | 碎片收集 | （ド）兽魔之森：宝箱 |
| | | （リ）兽魔之森：アイアンビー掉落 |
| | | （ト）兽魔之森： 宝箱 |
| | | （ル）鬼岩洞：宝箱 |

| 召唤兽5 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 5 ゼルギュノス | 特殊效果 | 莱昂：破灭闪光将大堆挡路石破坏 |
| | 凭依效果 | 两人：无属性攻击防御 |
| | 碎片收集 | （ゼ）废弃工场深层：ディフェンダー掉落 |
| | | （ル）废弃工场深层：宝箱 |
| | | （ギ）试炼之路：宝箱 |
| | | （ュ）キノコ谷：对谷中说话结巴的人使用クロックラビイ |
| | | （ノ）白壁灵峰：宝箱 |
| | | （ス）白壁灵峰：寒冷地型ドラフト掉落 |

| 召唤兽6 | 效果 | 备注 |
| --- | --- | --- |
| 6 ミョージン | 特殊效果 | 爱娜：防御神通力根据级别，凭依时减轻所受伤害。 |
| | 凭依效果 | 莱昂：雷、冰弹防御 |
| | | 爱娜：炎、毒弹防御 |
| | 碎片收集 | （ミ）砂砾的荒野：ミョージンダマ掉落 |
| | | （ョ）アレスパ街：用ボーンヘルム与上方房屋前人交换 |
| | | （ー）钢之峡谷：宝箱 |
| | | （ジ）废弃工场：ミョージンモドキ掉落 |
| | | （ン）谜之森林：宝箱 |

| 召唤兽7 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：水中探物 |
| | 凭依效果 | 两人：毒异常耐性 |
| | 碎片收集 | （ナ）砂砾的荒野：アマナガレ掉落 |
| | | （ガ）キノコ谷：莱昂对被诅咒的青蛙使用ボワソ |
| | | （レ）腐朽的祭坛：对洞穴使用テテ |

| 召唤兽8 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：轰炎爆锁：用烈火将挡路的东西化为灰烬 |
| | 凭依效果 | 两人：附加炎攻击 |
| | 碎片收集 | （炎）鬼岩洞：鬼岩掉落 |
| | | （忍）鬼岩洞：アカ鬼掉落 |
| | | （オ）狮子峰：宝箱 |
| | | （ロ）鬼岩洞：宝箱 |
| | | （チ）旅行的原野：洞穴中 |

| 召唤兽9 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：狐门开通，解除狐之封印 |
| | 凭依效果 | 两人：最大MP上升 |
| | 碎片收集 | （白）白壁灵峰：アオクダキツネ掉落 |
| | | （狐）白壁灵峰：モモクダキツネ掉落 |
| | | （イ）废弃工场深层：宝箱 |
| | | （ナ）キノコ谷谷：水中 |
| | | （リ）カゲロウ里：与旅人对话 |

| 召唤兽10 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：重击精神不振的人 |
| | 凭依效果 | 两人：最大HP上升 |
| | 碎片收集 | （金）废弃工场深层：洞穴 |
| | | （刚）废弃工场深层：水中 |
| | | （鬼）废弃工场深层：バイオーガ掉落 |

| 召唤兽11 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 莱昂：打开封印的香炉 |
| | 凭依效果 | 两人：看见平时看不见的东西 |
| | 碎片收集 | （ボ）旅行的原野：破坏挡路岩石后宝箱中 |
| | | （ワ）ツェーゼ村：ルチル处得到 |
| | | （ソ）谜之森林：ボワルージュ掉落 |

| 召唤兽12 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 莱昂：圣光照亮黑暗场所 |
| | 凭依效果 | 两人：雷异常耐性 |
| | 碎片收集 | （ペ）キノコ谷：宝箱 |
| | | （コ）腐朽的祭坛：救助ピール后得到 |

| 召唤兽13 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 莱昂：灭火 |
| | 凭依效果 | 附加冰攻击 |
| | 碎片收集 | （冰）鬼岩洞：宝箱 |
| | | （魔）鬼岩洞：宝箱 |
| | | （コ）旅行的原野：宝箱 |
| | | （バ）兽魔之森：宝箱 |
| | | （ル）兽魔之森：森トードス掉落 |
| | | （デ）旅行的原野：　オカサハギョ掉落 |
| | | （ィ）鬼岩洞：ブチデビル掉落 |
| | | （ア）ツェーゼ村：送鱼后钓鱼人回报的礼物 |

| 召唤兽14 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 莱昂：剑攻击一定几率回复MP |
| | 凭依效果 | 莱昂：击破敌人时金钱上升20% |
| | | 爱娜：击破敌人时得到物品几率上升6% |
| | 碎片收集 | （天）废弃工场：　レブリゼル掉落 |
| | | （使）砂砾的荒野：　宝箱 |
| | | （シ）废弃工场：宝箱 |

| 召唤兽14 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 碎片收集 | （フ）キノコ谷：宝箱 |
| | | （テ）谜之森林：用圣母プラーマ救助山崖下的旅人 |
| | | （ィ）谜之森林：ビキデビル掉落 |

| 召唤兽15 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 莱昂：奇迹圣光大回复 |
| | 凭依效果 | 两人：MP自动恢复 |
| | 碎片收集 | （圣）腐朽的祭坛：フレーゼル掉落 |
| | | （母）ルガント村：从ルチル处买酒跟下面的醉鬼恶魔交换 |
| | | （プ）腐朽的祭坛：水中 |
| | | （ラ）钢之峡谷：宝箱 |
| | | （一）谜之森林：ゴルゴーダ掉落 |
| | | （マ）砂砾的荒野：宝箱 |

| 召唤兽16 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：进入洞穴取宝 |
| | 凭依效果 | 炎异常耐性 |
| | 碎片收集 | （テ）狮子峰：テテノワール掉落 |
| | | （テ）狮子峰：召唤士赠送 |

| 召唤兽17 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：散发出诱人的香气 |
| | 凭依效果 | 两人：变身为プニム，攻击时回复MP |
| | 碎片收集 | （プ）狮子峰：宝箱 |
| | | （ニ）谜之森林：完成谜之森林后再次进入，与森林中人对话 |
| | | （ム）谜之森林：洞穴 |

| 召唤兽18 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：蘑菇培养，化学反应使蘑菇生长，可以到达本不能进入的场所。 |
| | 凭依效果 | 两人：附加毒攻击 |
| | 碎片收集 | （ポ）砂砾的荒野：：サンドポガス掉落 |
| | | （イ）兽魔之森：水中 |
| | | （ゾ）废弃工场深层：宝箱 |
| | | （リ）砂砾的荒野：水中 |
| | | （一）废弃工场深层　バイオタール掉落 |
| | | （フ）キノコ谷：宝箱 |

| 召唤兽19 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：使动作缓慢的人也能快速行动 |
| | 凭依效果 | 两人：待机回复速度上升 |
| | 碎片收集 | （ク）砂砾的荒野：デザガゼール掉落 |
| | | （ロ）旅行的原野：水中 |
| | | （ッ）废弃工场：宝箱 |
| | | （ク）腐朽的祭坛：宝箱 |
| | | （ラ）　废弃工场深层：キラーワスプ掉落 |
| | | （ビ）谜之森林：废弃工场深层事件完成后，谜之森林出口附近人交谈获得 |
| | | （ィ）　キノコ谷：メラデビル掉落 |

| 召唤兽20 | 效果 | 备注 |
|---|---|---|
| | 特殊效果 | 爱娜：冰界的终结，巨大的冰山也会被地狱的火焰蒸发 |
| | 凭依效果 | 莱昂：冰异常完全防御 |
| | | 爱娜：炎异常完全防御 |
| | 碎片收集 | （双）　ツェーゼ村：南面山崖，利用クロックラビィ才能上去 |
| | | （霸）白壁灵峰：利用金刚鬼恢复召唤士的活力 |
| | | （龙）兽魔之森：10章后爱娜变身与ツェーゼ村与猫对话，去兽魔之森传送点右边击破出现的グリーンドラゴン |
| | | （プリスゴア）剩下的5个文字需要完成オーレル的石板委托，第10章与オーレル对话获得 |

□文责/雪飞




在经过终焉的地狱里的不懈奋斗之后，彻底补完攻略终于完成了。感觉上这次的机战在各方面，包括流程长度、剧情、难度等方面都是比较中等的，无论是老玩家还是新手都能在游戏中得到乐趣。□文责/无无 北斗

| PS2 | 本刊译名：第3次超级机器人大战α | | | |
|---|---|---|---|---|
| | BANPRESTO | 2005.7.28 | 8379日元 | 220k |
| 模拟战略 | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 12岁以上 |

（接上期） **关卡攻略**

## 第19话 对星间联合路线

### 【 噩梦への招待状 】

**胜利条件** 敌全灭 **败北条件** 我方战舰击坠

**熟练度** 6回合以内将ムゲ战舰击坠（HP10000以下撤退）

**我军初期机体** 大空魔龙（ビート）+9小队

**敌方增援机体** 敌人5小队以下或第5回合：マンモズ、マグナム×3、デスラードリオン、オコゼニア、ズバンザー×14

**取得强化芯片** 选择完分支路线后取得：プロペラントタンク×2、カートリッジ×2、カートリッジ×2、战技マニュアル、チョバムアーマー（ダンゲル）、アナライザー+（ギルドローム）

虽说是宇宙路线，但还是要以超级系为主打，没办法，虽然别扭点也只能这样了。敌人在8小队以下时发生剧情，我方气力-30，同时陷入操作混乱状态之中。不用着急，击落一定数量的敌人或2回合后就会恢复。然后要考虑的就是熟练度的问题了，找一个高攻击的角色配合援助攻击，如果有让谁学过连携攻击的话，相信打倒BOSS不是难事。




## 第20话 对星间联合路线

### 【 异邦人达の归还 】

**胜利条件** 敌全灭 **败北条件** 我方战舰击坠、コスモ击坠

**熟练度** 4回合以内将ムゲ战舰击坠する

**我军初期机体** 大空魔龙+ 9小队

**我方增援机体** ムゲ战舰击坠后：ソロシップ（ベス）、イデオン（コスモ）

**敌方增援机体** ムゲ战舰击坠后：ドロワ・ザン（ハルル）、ガタマン・ザン（ギジェ）、ガタマン・ザン×4、ジグ・マック×8、デッカ・バウ×16

**取得强化芯片** マグネットコーティング（バッフ・クラン兵）




首先要快速进军，以图取得熟练度。敌人的数量不少，但记住千万不要恋战，利用反击杀杂兵加气力，全军突进的目标就是战舰，速战速决。熟练度达成之后敌人全部撤退，进入伊迪安的剧情。今后有伊迪安出场的时候，只要它被击坠就直接GAME OVER，要注意保护。本关在巨神出现后3回合会发生剧情直接过关，所以也不用太紧张，多杀点敌人就OK了。

## 第21话 对星间联合路线

### 【 里切りの代价 】

**胜利条件** 敌全灭

**败北条件** 任一我方机体被击坠、我方战舰击坠、ゲッドサンダー击坠

**熟练度** 5回合以内敌全灭

**我军初期机体** ゲッドサンダー（サバラス）、イデオン（コスモ）、ゴーショーグン（真吾）

**我方增援机体** 3回合：大空魔龙（ビート）、ソロシップ（ベス）+ 9小队

**取得强化芯片** マグネットコーティング（ドクーガメカ）、チョバムアーマー（ドクーガメカ）、ハイブリッドアーマー（ドクーガメカ）、过关后：OVAのコロッケ×3、カットナライザー×2

没有太多要点的一关，敌人也没有增援，快速推进取得熟练度就可以了。战国魔神虽然是超级系，但他的射击和运动性能都不错，射程也远，更像是个真实系角色。

## 第22话 对星间联合路线

### 【 发动する力、无限大 】

**胜利条件** ソロシップ到达设施、敌全灭

**败北条件** 我方战舰击坠、超龙神击坠

**熟练度** ソロシップ不受伤害地于4回合以内到达目的地

**我军初期机体** ソロシップ（ベス）+ 10小队

**我方增援机体** 与ハルル战斗后：超龙神（超龙神）

**敌方增援机体** ソロシップ到达目的地后：ドロワ・ザン（ハルル）、ジグ・マック（ギジェ）、ロッグ・マック（ドッバ）、ロッグ・マック（キヤヤ）、ガタマン・ザン×2、ゴンド・バウ×2、ジグ・マック×5、デッカ・バウ×10

**取得强化芯片** 高性能レーダー（ギジェ）、バイオセンサー（ドッバ）、マルチセンサー（キヤヤ）、A-アダプター（ハルル）

要是ソロシップ从一开始就使用加速的话，最快3回合就可以到达目的地，其他部队就尽量打倒敌人，保护ソロシップ不受伤害以取得熟练度就OK。之后敌人大部队赶到，我方的超龙神也出现，自是一场大战。BOSSハルル的HP很高，不过这时我们也应该有会热血的人了，再加上她不会撤退，总体来说也不是很难。

## 第23话 对星间联合路线

### 【 决战！地狱の月荒野！ 】

**胜利条件** 敌全灭 **败北条件** 我方战舰击坠

**熟练度** 9回合以内过关

**我军初期机体** 大空魔龙（ビート）、ソロシップ（ベス）+ 10小队

**敌方增援机体** 4回合：ムゲ战舰（シャピロ）、ムゲ战舰（ギルドローム）、ゼイ・ファー×9、ブラシブル、マンモズ×5、ズバンザー×16、マグナム×2、ゾンネカイザー×2、ムーンコンドル×2、レッドバロム×4

**取得强化芯片** デュアルセンサー（ダンゲル）、超合金Z（ヘルマット）、アポジモーター（ワルキメデス）、サイコフレーム（ギルドローム）、カスタムOS（シャピロ）

与星间联合的决战。敌人援军出现后我方的状况非常不利，ソロシップ的气力会降低，基本处于一个被动挨打的局面。不过敌人数量虽然多，但也并不是很难对付，唯一就是想拿熟练度的话速度必须快，杀敌必须狠，单就这点来说还是有点难度的。

## 第26话 共通路线

### 【かりそめの旅人】

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、电脑战机部队任意一架被击坠 |
| 熟练度 | 3回合内敌全灭 |
| 我方初期配置 | 任意12队 战舰×2 电脑战机小队 |
| 敌方初期配置 | 宇宙怪兽-上陆舰小队×1 宇宙怪兽-兵队小队×15 |
| 我方增援机体 | 无 |
| 敌方增援机体 | 无 |
| 取得强化芯片 | 过关后入手胜利の键、スーパーリペアキットX2、OVAのコロッケX2、アンドロメダ焼きX2 |

电脑战机终于登场，很轻松的一关，敌人数量虽然众多，只要按照之前介绍过的母舰搭载其余机体外加ALL武器必中突击杀法就可轻松达成。敌方母舰HP41000，不过装甲只有950，很脆弱滴。

## 第27话 共通路线

### 【勇气ある者达の誓い】

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭；后期Zマスター出现后5回合内将其消灭 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、凯被击坠；3、后期Zマスター出现后5回合内没能消灭掉 |
| 熟练度 | 7回合内敌全灭 |
| 我方初期配置 | 任意17队 战舰×4 |
| 敌方初期配置 | 杂牌混合小队×16 |
| 我方增援机体 | 第二部分J增援 任意17队 战舰×4 |
| 敌方增援机体 | 初期敌军一定数量后混合小队×5 后半部分机界原种小队×11 Z×-07小队 Z×-16小队 Z×-19小队 Z×-26小队 最后部分剧情Zマスター增援 |
| 取得强化芯片 | 击坠ZX-17(Iフィールドバリア)、击坠ZX-19(サイコフレーム)、击坠ZX-26(高性能照准器)、击坠ZX-07(超合金ニューZ)、击坠Zマスター(大型ジェネレーター) |




极为漫长的一关……前半关是VS杂牌混编军，没啥可说的，爱怎么打怎么打就成。后半关一开始己方所有机体HP和SP减半，不用担心，快速冲过去往死里打即可，消灭几队敌人后发生剧情：我方所有机体HP、SP、EN全满，所有驾驶员气力突破上限，达到300！这种状态下还不能灭掉那帮子机界原种可就真说不过去了。但别玩得太过火，全灭后机界31原种合体Zマスター登场，HP有21万，且第一次攻击无论如何都只能打掉10点HP；此外还有地图兵器，貌似很强，但只要我方准备充分，一个回合就足够了，它连放MAP炮的机会都没有……

## 第28话 共通路线

### 【いつか星の海へ】

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠ゾヌーダロボ；后面改成凯6次进攻内击坠ゾヌーダロボ |
| 败北条件 | 1、狮子被击坠；2、战舰被击坠；3；凯6次进攻没有击坠ゾヌーダロボ 4、后半关为主角被击坠 |
| 熟练度 | 5回合内击坠ゾヌーダロボ |
| 我方初期配置 | 狮子 |
| 敌方初期配置 | ゾヌーダロボ |
| 我方增援机体 | 第2回合战舰×1 小队×8 ゾヌーダロボ一定程度损伤后凯增援 |
| 敌方增援机体 | 后半关 ヴァルク・ベン小队×10 ヴァルク・イシャー ヴァルク・バアル 真龙王机 ディバリウム ベミドバン |
| 取得强化芯片 | 击坠ゾヌーダロボ(辅助GSライド) |




第1回合让狮子闪一边去，第2回合剧情我方增援登场，建议全派超级系的猛男登场。注意我方任何机体攻击一次就会强制撤退，所以务必用最强招数攻击BOSS。一个回合即可搞定BOSS，之后剧情，敌方N多超强BOSS登场亮相，不过不用担心，主角只需安心消灭小喽罗即可。接着又是一大段PK剧情，最后收拾完剩下的喽罗清场过关。

## 第29话 共通路线

### 【押された烙印】

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、卡嘉莉被击坠 |
| 熟练度 | 6回合内敌全灭 |
| 我方初期配置 | 战舰×2 任意部队×13 |
| 敌方初期配置 | ディン小队×4 バクゥ小队×4 4小强的4个小队 ゴーストX-9小队×6 |
| 我方增援机体 | 敌人被消灭一定数量后，光龙 暗龙 凯增援；敌人再被消灭一定数量后卡嘉莉增援 |
| 敌方增援机体 | 敌人被消灭一定数量后，バクゥ小队×3 ゴーストX-9小队×2 |
| 取得强化芯片 | 迪亚哥（デュアルセンサー）、アスラン（ピンクハロ）、ニコル（バイオセンサー）、イザーク（チョバムアーマー） |

SEED四小强率领的高机动大军，正常情况下连摸都摸不到敌人！建议将EVA、重炮高达和电脑战机三个小队留在地图中央，挂上"必中"实施定点清扫；其余机体负责向上突破，解决四小强。消灭一定数量敌人后敌方增援会在左下增援，将其留给我方不能移动的两艘母舰，布莱德的阿卡玛开往地图中央支持清扫工作。

## 第30话 地球路线

### 【终わらない闪光】

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 熟练度 | 7回合内清版 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、基拉被击坠 |
| 我方初期配置 | 战舰X1 任意部队X13 |
| 敌方初期配置 | ディン小队X3 4小强的4个小队 ゴーストX-9小队X3 金改小队X1 金小队X2 |
| 我方增援机体 | 无 |
| 敌方增援机体 | 无 |
| 取得强化芯片 | 击坠4小强都有 |

初期杂兵不强，清场即可。注意击坠阿斯兰会引发原著剧情，尼高尔战死，剩下的小强们会狂用精神，所以建议把阿斯兰留在最后解决。之后其会移动到地图左侧，最好事先派人过去蹲点再干掉他一次。

## 第31话 地球路线

### 【青き清净なる世界のために】

| 项目 | 内容 |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭；后半部分为 1、大西洋联邦军全灭；2、伊扎克大军的脱离 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、西罗被击坠 |
| 熟练度 | 伊扎克大军一机不能被击坠并且清版 |
| 我方初期配置 | 战舰X1 任意部队X13 |
| 敌方初期配置 | ディン小队X4 ゴーストX-9小队X4 金改小队X2 金小队X4 |
| 我方增援机体 | 敌军第2批部队全灭后自由高达增援，之后敌人一定数量下泰坦3增援 |
| 敌方增援机体 | 初期敌人全灭后 金改小队X3 金小队X6；第二批全灭后 ゴーストX-9小队X3 吉姆小队X4 ギラ・ドーガ小队X4 ドーベン・ウルフ小队X4 右边偏上增援 泰坦3增援后，吉姆小队X2 |
| 取得强化芯片 | 干掉BOSS都有 |

本关标题可以说是高达中最著名的一句台词了。初期没有任何限制，慢慢解决前两批敌人即可，不过注意在第二批敌人快收拾干净的时候派大部队去我方最初出发地点的右侧蹲点，敌人增援后迅速全灭之，有提前准备拿熟练度会很容易。

## 第32话 地球路线

### 【守护神の巫女】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 初期为我方机体被击坠 之后为我方战舰被击坠 |
| 熟练度 | 5回合内幻魔要塞或万能要塞任意一机的击坠 |
| 我方初期配置 | 曾伽小队 |
| 敌方初期配置 | 幻魔要塞 万能要塞 地底帝国恐龙部队混编小队X10 |
| 我方增援机体 | 第二回合我方大军杀到 |
| 敌方增援机体 | ヴァルク・ベン小队X5 小型战斗空兽小队X6 ゼイ・ファー小队X5 战舰X1 |
| 取得强化芯片 | 击坠ヘルマット有 |

曾伽和墨镜男的组合是无敌的，两个BOSS的HP也不高，第二回合我方大部队登场，其实不用援军猛男二人组就能搞定那俩BOSS。之后敌人会同时在地图的两角出现增援，不过都是些小喽罗级且没头没脸的货色，对我方部队完全构成不了威胁。建议将我方大部队分成两队分开应敌，这样可以使过关速度增加不少。




## 第33话 地球路线

### 【暁への脱出】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、アルビオン外敌全灭；2、撑到第9回合 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、基拉、忍、卡嘉莉、阿斯兰、提亚哥任意一机被击坠；3、アルビオン被击坠 |
| 熟练度 | 8回合内アルビオン外敌全灭 |
| 我方初期配置 | 战舰X1 自选12小队 |
| 敌方初期配置 | アルビオン クラップ级X2 ゴーストX－9小队X4 ストライクダガー小队X8 |
| 我方增援机体 | 敌一定数量下穆 嘉佳莉和奥布三人娘登场 3小强一定程度损伤后阿斯朗 提亚哥增援 再之后剧情忍合体 |
| 敌方增援机体 | 敌一定数量下联合军三小强登场 3小强一定损伤后ゴーストX－9小队X3 ストライクダガー小队X5 在后面的剧情后 逸扎小队X3 ゼイ・ファー小队X3 战舰X1 ゼイ1号小队X3 战斗兽混编小队X3 |
| 取得强化芯片 | 干掉3小强都有，过关追加7个 |

本关需要在地图几处来回奔袭，所以建议事先分配好兵力。敌人还剩8个小队时有剧情，我方穆和卡嘉莉地图正下方增援，联邦军三小强登场。将其中任意一人HP削减到一定程度以下后剧情，敌方增援在地图左上、和右下登场，接着是卡缪和忍的剧情，全灭即可。

## 第30话 外宇宙路线

### 【ロスト・ディーバ】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 任一我方机体被击坠、我方战舰击坠、ファヤーボンバー、ダイヤモンドフォース、スカル小队任一队被击坠 |
| 熟练度 | 6回合以内将グラビル与ガビル击坠,且要按照グラビル→ガビル的顺序 |
| 我方初期机体 | VS－1S・Sバルキリ－F(フォッカー)、VF－1S・Sバルキリ－F(辉)、VF－1A・Sバルキリ－F |
| 我方增援机体 | 3回合：バトル7(マックス)、大空魔龙(ピート)+7小队 |
| 取得强化芯片 | アナライザ－(グラビル)、ミンメイのディスク(ガビル) |

进入超时空要塞的情节了，本关要围绕取得熟练度来进行攻略，因为难度实在是不高。グラビル的实力还是比较强的，还会用MAP炮，所以攻击的火力最好分散一点，以免受创。基本地说，打倒他后就可以拿熟练度过关了，所以在与他的战斗中最好多下点功夫。

## 第31话 外宇宙路线

### 【禁断の惑星へ】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | ゲペルニッチ舰击坠 |
| 败北条件 | 我方战舰击坠、バサラ或ガムリン被击坠 |
| 熟练度 | 7回合以内打倒ガビル与グラビル并将ゲペルニッチ舰的HP打到50000以下 |
| 敌方增援机体 | 敌4小队以下时：Fｚ－109Aエルガーゾルン×4 |
| 取得强化芯片 | バイオセンサー(ガビル) |

前半战就是一段超时空要塞的剧情，并不难打。后半战的规模比较大，首先集中火力消灭グラビル，免去其MAP武器的威胁。再打倒ガビル后就塌实地打BOSS吧，BOSS的HP足有180000，抓紧时间磨去其13W的HP就可以拿到熟练度并过关，记住对它一定不要手软，什么武器狠用什么。

## 第32话 外宇宙路线

### 【インフィニティ・ソウル】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | バルゴ击坠、敌全灭 |
| 败北条件 | 我方战舰击坠、ミレーヌ、レイ、ガムリン任一人被击坠、イデオンの击坠 |
| 熟练度 | 6回合以内将バルゴ击坠 |
| 我方增援机体 | 3回合：VF－19改Fバルキリ－F(バサラ)、敌全灭后：ソロシップ(ベス)、イデオン(コスモ) |
| 敌方增援机体 | 3回合グラビル(グラビル)、FBｚ－99Gザウバーグラン(ガビル)、AZ－130Aパンツァーゾルン×2、敌全灭后：ジグ・マック×4、ガンガ・ルブ(ギジェ)、ゴンド・バウ×25 |
| 取得强化芯片 | カスタムOS(ガビル)、リニアシート(ギジェ) |

战斗地图中海比较多，最好多派点能飞的机体出来。作为熟练度目标的バルゴHP降到50000以下就会发生剧情,之后グラビル撤退。本关敌人普遍对歌攻击的抵御力不强,可以好好利用。击坠バルゴ后敌人出现援军大部队,将其完全扫清就过关了。

## 第33话 外宇宙路线

### 【受け継ぎし遺产】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 我方战舰击坠、光或神宫寺被击坠 |
| 熟练度 | 8回合以内将エツィーラ、バルゴ、グラビル、ガブロ・ザン、ガンガ・ルブ（ギジェ）全部打倒 |
| 敌方增援机体 | 2回合：ジグ・マック×4、ガンガ・ルブ×2、ガンガ・ルブ(ギジェ)、ゴンド・バウ×14、ガタマン・ザン×2、ガブロ・ザン(ダラム) 4回合：メギロート・アフ×4、ヨエラ・アフ×4、エスリム×12、エスリム・アフ×6、ハーガイ×4、ジュモーラ(エツィーラ)、フーレ、敌人数目在15小队以下（无限次出现）：Fｚ－109Aエルガーゾルン×15 |
| 取得强化芯片 | マルチセンサー(ギジェ)、アナライザー++(ダラム) |

规模非常大的一关，敌人非常的多，而且降到一定数目以下时还会出现无限的援军，所以除了必要的杂兵和提升气力外，其他的敌人基本不用动。基本上把所有有名字的敌人都干掉就可以拿到熟练度了，集中力量打这些人吧。歌攻击在本关依旧有很大的作用，好好利用吧。到了9回合后会发生剧情，过关。

## 第34话 超级系男主角

### 【武人の心、その意味】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭 |
| 败北条件 | 我方战舰击坠 |
| 熟练度 | 6回合以内敌全灭 |
| 我军初期机体 | 大空魔龙(ピート)+10小队 |
| 我方增援机体 | 2回合：雷凤(ミナキ) |

敌人数目在5小队以下时雷凤的驾驶员会换成主角。全力推进取得熟练度后会出现后半战，是主角和铁锤大爷的单挑，基本上就是一段剧情。

## 第34话 真实系女主角

### 【ベトレイヤー】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、シュムエル击坠；2、击坠真龙王机、ベミドバン |
| 败北条件 | 1、主角机被击坠；2、我方战舰被击坠 |
| 我方初期配置 | 主角机　敌方初期配置　シュムエル |
| 熟练度 | 真龙王机 ベミドバン击坠（HP12000以下撤退） |
| 我方增援 | 击坠シュムエル后我方大部队增援，真龙王机受到一定损伤后流星登场 |
| 敌方增援 | 击坠シュムエル后ヴァルク・ベン小队X2 ハーガイ小队X3 真龙王机 ベミドバン エスリム・アフ小队X4 |
| 取得强化芯片 | 干掉BOSS都有 |

初期主角的单挑战没有任何难度，敌人增援后拿熟练度要注意一点，尽量将其HP磨到12000左右，再用超级系的热血必杀加援护攻击一口气解决BOSS。

## 第35话 超级系男主角

### 【斗志、谁がためにに】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 敌全灭　败北条件　我方战舰击坠 |
| 熟练度 | 我方增援出场后4回合以内敌全灭 |
| 我军初期机体 | 大雷凤 |
| 我方增援机体 | 敌全灭后：战舰1艘+10小队、ダイゼンガー（ゼンガー）、アウセンザイター（レーチェル） |
| 敌方增援机体 | 敌全灭后：エスリム×12、ハーガイ×6、ヴァルク・バアル（キャリコ）、ヴァルク・イシャー（スペクトラ）、ヴァルク・ベン×12 |
| 取得强化芯片 | ハイパージャマー（キャリコ）、高性能照准器（スペクトラ） |

OH YEAH，大雷凤来喽！这两关很明显就是给主角换新机器用的，敌人基本就是陪衬，没有太多威胁性可言。这关更是成了主角秀新机体的舞台，没太多可说的，记得快点打拿熟练就可以了。

## 第35话 真实系女主角

### 【クロージング・ハート】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、敌全灭 |
| 败北条件 | 1、主角被击坠；2、我方战舰被击坠 |
| 我方初期配置 | 主角 |
| 敌方初期配置 | メギロート・ベン小队X3 ヨエラ・ベン小队X3 ヴァルク・ベン小队X3 ハーガイ小队X3 エスリム・アフ小队X4 ヴァルク・イシャー ヴァルク・バアル ベミドバン シュムエル |
| 熟练度 | 7回合内清版 |
| 我方增援 | 第3回合主角换机体，流星登场，我方大部队增援 |
| 敌方增援 | 无　取得强化芯片　干掉BOSS都有 |

一开始驾驶的是个垃圾，努力撑到第3回合主角终于换上了新机体，清理敌方杂兵用主角的MAP兵器即可，可移动后使用，无敌！拿熟练度需要全军突击，敌人使流星锤那位大叔的战斗背景音乐很有个性，建议一听。

## 第36话 共通路线

### 【激突！勇者VS勇者！】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、敌全灭；2、后半部分为击坠护 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、后半部分为凯的败北 |
| 我方初期配置 | 战舰X2 自选部队X13 后半部分凯和锤子 |
| 敌方初期配置 | 混编部队X17 后半部分护 |
| 我方增援机体 | 无　熟练度　6回合内敌全灭 |
| 敌方增援机体 | 敌初期敌人一定数量后第5使徒增援 |
| 取得强化芯片 | 击坠护有一个配件，过关后追加4台机体，同时入手N个芯片 |



前半关是我方大部队VS敌方各色杂牌军（真的很杂……），做掉它们没有什么难度。敌人还剩6队时，第5使徒会在地图右下方的海上出现增援，对付使徒的AT FIELD使用精神“直击”可以起到事半功倍的效果。后半关则是单挑战，注意多给凯用精神，由于初始气力就有150，可以直接出大招，打败复制品护不难。

## 第37话 共通路线

### 【果て无き旅路の始まり】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、敌全灭；2、击坠ディバリウム |
| 败北条件 | 我方战舰被击坠 |
| 熟练度 | 6回合内敌全灭，之后改成6回合内其余敌人先全灭，再击坠ディバリウム |
| 我方初期配置 | 战舰X4 自选小队X15 |
| 敌方初期配置 | メギロート・ベン小队X3 ヨエラ・ベン小队X3 ヴァルク・ベン小队X4 ハーガイ小队X3 エスリム・アフ小队X4 ハーガイ・ヤッド小队X2 |
| 我方增援机体 | 敌军增援后钢巴斯塔和战舰增援，之后下一回合战国魔神3战舰增援 |
| 敌方增援机体 | 初期敌一定数量后增援 ヴァルク・ベン小队X2 ディバリウム |
| 取得强化芯片 | 干掉BOSS有 |

敌人还剩5队时钢巴斯塔增援！本关拿熟练度需要快速前冲，我方战舰编队增援后己方气力全部达到150，BOSS运动性很高，多用精神辅助攻击。

## 第38话 ソロシップ路线

### 【运命の炎の中で】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、敌方战舰击坠　熟练度　7回合内清版 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、伊甸被击坠 |
| 我方初期配置 | 战舰X3 我方自选小队X15 |
| 敌方初期配置 | 大飞机小队X5 中战舰X1 大战舰X1 大人型机小队X4 |
| 我方增援机体 | 后半关初期敌一定数量下伊甸增援 |
| 敌方增援机体 | 后半关开始 小飞机小队X4 大飞机小队X3 大人型机小队X5 中战舰X1；后半关敌初期全灭后大飞机小队X8 大人型机小队X6 ガンガ・ルブ小队X4，其中一个BOSS机 |
| 取得强化芯片 | 干掉BOSS有 |



前半关与BOSS交战有剧情，注意别让伊甸和我方其它机体站在一块，否则我方机体会在剧情中被BOSS的MAP兵器牵连。建议优先解决有MAP兵器的那种黑色敌人，其余敌人都好解决，MACROSS系的机体回避高，对付它们挺好使。后半关干掉5队敌人有剧情，干掉6队伊甸就会登场，初期敌人全灭后敌方援军在地图左侧登场。

## 第39话 ソロシップ路线

### 【果てに待つもの】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、ガブロ・ザン击坠 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、龙马小队被击坠 |
| 熟练度 | 8回合内先全灭其它敌人，最后击坠ガブロ・ザン |
| 我方初期配置 | 战舰X3 我方自选小队X13 |
| 敌方初期配置 | 中战舰X2 大战舰X2 大人型机小队X5 ガンガ・ルブ小队X4 ギド・マック小队X2 ガブロ・ザン |
| 我方增援机体 | 敌一定数量后剧情，伊甸增援 |
| 敌方增援机体 | 敌一定数量后ヴァルク・ベン小队X7 |
| 取得强化芯片 | 干掉BOSS有 |

由于地形原因，每回合我方机体会自动减少EN。敌方援军会在地图右下增援，敌方还剩15小队时引发真盖塔剧情，超感动！之后我方伊甸登场。

## 第40话 ソロシップ路线

### 【勇者王、最后の刻!】

胜利条件 1、敌全灭；后半关还是敌全灭

败北条件 1、我方战舰被击坠；后半关为凯被击坠

熟练度 6回合内敌全灭

我方初期配置 战舰X3 我方自选小队X12 后半关为凯

敌方初期配置 中战舰X1 大人型机小队X5 ガンガ・ルブ小队X3 ギド・マック小队X1 ガタマン・ザンX1

我方增援机体 无　敌方增援机体 后半关初期为 混编小队X5

取得强化芯片 干掉BOSS有，过关合流后还会追加不少芯片

本关熟练度比较难拿，我方驾驶员最初精神值都只有一半，之后每回合精神与气力都会下降。所以建议以真实系机体为主力，最好武器已经有了一定程度的强化。后半关是凯的剧情，勇者王灭掉5只杂鱼易如反掌，不过最后在单挑时，GGG给PPP干掉了……

## 第41话 共通路线

### 【银河が消灭する日】

胜利条件 1、敌全灭　败北条件 1、我方战舰被击坠；2、J被击坠

我方初期配置 战舰X5 我方自选小队X15

敌方初期配置 ハーガイ小队X2 AZ-103A 小队X2 マグナム小队x2 ゼイ・ファー小队X2 金改小队X2 ドーベン・ウルフ小队X2 ジゲ・マック小队X2 デス・スパイダー小队X2

我方增援机体 无　熟练度 7回合内勇者王击坠

敌方增援机体 敌人初期一定数量以下混编部队X8无限增援，第6回合勇者王增援

取得强化芯片 干掉BOSS有，过关后追加

我方驾驶员初始精神值减半，气力都只有50，打起来会比较辛苦。敌方还剩8队时右上会陆续再出3次8队的增援。勇者王登场后我方全力围殴，真盖塔是绝对主力!

## 第42话 共通路线

### 【超勇者默示录】

胜利条件 1、敌全灭；2、后半关为4回合内勇者王到达指定地点

败北条件 1、我方战舰被击坠；2、凯、J被击坠；3、后半关为撑到5回合

我方初期配置 战舰X5 我方自选小队X13 凯 J 后半关为战舰X1 小队X5 后半关为 机雷舰载机小队X6 パルパレーパ・プラジュナー小队X5 ピア・デケム・ピット

敌方初期配置 金小队X6 金改小队X3 ストライクダガー小队X7 ピア・デケム・ピット パルパレーパ・プラス パーツキューブX5

我方增援机体 无　熟练度 7回合内敌全灭

敌方增援机体 パルパレーパ・プラス击坠后パルパレーパ・プラジュナー出现 ピア・デケム・ピット被击坠后ピア・デケム・ピーク出现

取得强化芯片 击坠BOSS有

勇者王复出，合体画面超热血！敌方战舰和PPP被击坠后还会再出改良版，而且HP都暴高（131050）！后半关没什么要点，单纯的清场，之后凯的剧情战斗时简直华丽得一塌糊涂！

## 第43话 超级系男主角

### 【闭ざされた世界で】

胜利条件 敌全灭　败北条件 我方战舰击坠

我军初期机体 大空魔龙（ビート）、バトル7（マックス）、ソロシップ（ベス）、アークエンジェル（マリュー）、ラー・カイラム+14小队、大雷凤、アルブレード・カスタム(リュウセイ)、R-GUNパワード(ヴィレッタ)

敌方增援机体 バラン击坠后：ヴァイクラン(ハザル)

熟练度 5回合以内将バラン击坠　取得强化芯片 ミンメイ人形(バルシエム)

主要是与铁锤大叔的情节，要拿熟练就要快速将其打倒，注意多用点精神，毕竟这个叔叔的实力不是闹着玩的。打倒他之后主角也会暂时撤离，此时ハザル，率剩余敌人进行抵抗，将其击倒剩余的敌人也会随之撤退。

## 第43话 真实系女主角

### 【サイレント・クライ】

胜利条件 1、敌全灭；2、击坠将军后改为ヴァイクラン或水母战舰击坠

败北条件 1、我方战舰被击坠；2、主角4人众被击坠

我方初期配置 战舰X5 自选部队X16

敌方初期配置 原创系4个BOSS メギロート・ベン小队X3 ヨエラ・ベン小队X3 ヴァルク・ベン小队X9

熟练度 5回合内击坠ベミドバン

我方增援 无　敌方增援 击坠将军后ヴァイクラン出现

取得强化芯片 击坠BOSS有配件

敌人喽罗的装甲值有了明显强化，一开始尽快干掉胡子大叔。之后MAP王ヴァイクラン登场，集中攻击，务必以最快的速度解决之——除非你很想尝尝被他的地图兵器来上那么两炮的美妙滋味。

## 第44话 超级系男主角

### 【斗志、未来のために】

胜利条件 敌全灭　败北条件 我方战舰击坠

熟练度 5回合以内将ヴァイクラン击坠

我军初期机体 大空魔龙(ビート)、バトル7(マックス)、ソロシップ(ベス)、アークエンジェル(マリュー)、ラー・カイラム+14小队、SRX队

我方增援机体 ハザル击坠后：大雷凤、シュムエル(ルリア)、バンプレイオス(リュウセイ)、ダイゼンガー(ゼンガー)、アウセンザイター(レーチェル)；再次出现的ハザルHP打到50%以下：ベミドバン(バラン)

敌方增援机体 ハザル击坠后：メギロート・ベン×9、ヨエラ・ベン×9、ヴァイクラン(ハザル)、ディバリウム(エイス)、ヴァルク・ベン(バルシエム)×12

取得强化芯片 ハロ(ハザル)

拿熟练度来说还是比较麻烦的一关，因为ヴァイクラン的HP降到一半以下时就会完全恢复一次，对于5回合要打1个半ヴァイクラン来说时间还是稍微有点紧迫的。ハザル打倒一次后主角率原创大部队出现，再把ハザルHP打到一半以下铁锤大叔会出来助拳，爽啊！热血男儿大集合了，抡吧！

## 第44话 真实系女主角

### 【マイホーム・マイフレンズ】

胜利条件 1、ヴァルク・イシャー击坠

败北条件 1、我方战舰被击坠；2、主角2人被击坠

熟练度 ヴァイクラン出现后3回合内击坠

我方初期配置 战舰X5 自选部队X16

敌方初期配置 ヴァルク・イシャー ヴァルク・バアル 真龙王机 メギロート・ベン小队X3 ヨエラ・ベン小队X3 ヴァルク・ベン小队X9

我方增援 剧情后 SRX 主角小队 曾伽小队

敌方增援 ヴァルク・イシャー击坠后ヴァイクラン出现 击坠他后ヴァルク・イシャー再次出现 ヴァイクラン和ディバリウム组成小队

取得强化芯片 干掉BOSS都有

建议打BOSS之前先将其余敌人全灭，最好能够提前站位，这样在ヴァイクラン登场的3个回合之内才能比较方便将其干掉。剧情过后SRX小队、主角和曾迦小队登场，让主角攻击面具女后通过剧情就能直接K掉其大半的血，可以省掉不少麻烦。注意BOSS的HP减到一半以下时会再次回复满，时间上请准备好提前量。

### 第45话 地球归还对扎夫特路线

## 【忍び寄る终焉】

**胜利条件** 1、敌全灭　**熟练度** 5回合内敌全灭
**败北条件** 1、我方战舰被击坠；2、EVA小队被击坠
**我方初期配置** 战舰X5 自选部队X16
**敌方初期配置** 金小队X6 金改小队X2 ゲイツ小队X6 ローラシア级MS搭载舰X2 ナスカ级高速战斗舰X1
**敌方增援机体** 初期敌全灭后16使徒登场
**取得强化芯片** 干掉BOSS有

曾迦小队是攻击主力，高达等机体多用ALL武器加热血清场。全灭初期敌人后第16使徒出现，让EVA上。

### 第46话 地球归还对扎夫特路线

## 【永远を信じて】

**胜利条件** 1、敌全灭；2、ドミニオン撤退
**败北条件** 1、我方任意机体被击坠;2、基拉、拉克丝被击坠;3、我方战舰被击坠
**熟练度** 击坠ドミニオン（HP20000以下撤退）
**我方初期配置** 拉克丝和老虎的战舰一架
**敌方初期配置** 金小队X6 金改小队X2 ゲイツ小队X6 ナスカ级高速战斗舰X2
**我方增援机体** 第三回合 战舰X1 自选小队X15
**敌方增援机体** 初期敌人一定数量下 ゴーストX－9小队X4 ストライクダガー小队X6 逸扎小队X3 联合3小强小队 黑色大天使
**取得强化芯片** 干掉BOSS有，过关后追加老虎以前的座机一架

初期尽量避免战斗，第3回合我方大部队赶到。只有拉克丝的战舰一艘，不要战斗，还是离开等援军出来吧，第三回合我方大军出击，想拿熟练度得用“魂”+“直击”+“援护攻击”才行。

### 第47话 地球归还对扎夫特路线

## 【ヒトの见た梦】

**胜利条件** 1、敌全灭；2、击坠克劳泽指挥舰
**败北条件** 1、我方战舰被击坠；2、基拉小队被击坠
**熟练度** 芙蕾到达ドミニオン前击坠联邦3小强
**我方初期配置** 战舰X2 自选小队X15
**敌方初期配置** ストライクダガー小队X6 ドーベン・ウルフ小队X3 逸扎小队X3 联邦3小强 ドミニオン クラップ级X2
**敌方增援机体** 初期敌人一定数量伊扎克率领第三方大军登场 后半关伊扎克大军 克劳泽 芙蕾 克劳泽指挥舰
**取得强化芯片** 干掉BOSS有，过关后再追加

优先攻击联邦三小强，本关难度不大，注意清场速度要快。

### 第48话 地球归还共通路线

## 【失われた者たちへの镇魂歌】

**胜利条件** 1、击坠初期的3个BOSS；2、击坠ムゲ・ゾルバドス
**败北条件** 1 我方战舰的击坠
**熟练度** ムゲ・ゾルバドス出现后6回合内其它敌人全灭,然后击坠ムゲ・ゾルバドス
**我方初期配置** 战舰X4 自选小队X16
**敌方初期配置** 小型空兽小队X8 ムゲ战舰小队X3 ムゲ战舰BOSS小队X1 ゼイ・ファー小队X7 ギルバウアー ザンガイオー
**敌方增援机体** 初期3个BOSS击坠后ムゲ・ゾルバドス出现 无敌要塞 无敌战舰 暗的帝王 龙魔船 ダリウス大帝
**取得强化芯片** 干掉BOSS有，过关后还会追加并合流

首先全力攻击敌方蓝色机体的BOSS,他会让我方机体行动不能,很讨厌。中间的BOSS在HP大概只剩四分之一时会全补满,并使用精神,需要留意。建议将所有敌人全灭后再最后解决左侧的战舰BOSS。之后敌人出来的5个什么大帝大王大元帅等等有名有姓的BOSS都是血牛,超级系的热血是绝对的必须品,BOSS的HP多达172400……

### 第49话 共通路线

## 【银河に响く歌声】

**胜利条件** 1、敌全灭；2、5回合内バドル7到达指定地点；后半关为6回合内バドル7到达指定地点
**败北条件** 1、我方战舰被击坠；2、到6回合仍未满足胜利条件；后半关为6回合内バドル7指定地点未到达
**我方初期配置** 战舰X3 自选小队X15 后半关为 战舰X3 自选小队X14
**敌方初期配置** ガビグラ AZ－109A小队X9 FBZ－99小队X3 バロータ军标准战列舰X2 バロータ军大型战舰X1 后半关为ガビグラ AZ－109A小队X9 FBZ－99小队X4 バロータ军标准战列舰X2 バロータ军大型战舰X2 ゴラム
**我方增援机体** 后半关バドル7到达指定地点后舰长夫妇小队出击 之后剧情シビル增援
**敌方增援机体** 后半关バドル7快到指定地点时,HP180000战舰增援;到达指定地点剧情后ゲペルニッチ出现　**熟练度** 击坠ガビグラ
**取得强化芯片** 击坠BOSS有配件 过关追加配件

ガビグラ装甲奇高，不加热血根本打不动它,而且HP还暴高，本关最好让超级系机体全军出动,武器攻击力记得一定要提前改,冲上去围住BOSS用热血围殴。后半关我方驾驶员全体气力150,バドル7快到达指定地点时，敌人会冒出一艘18万HP的旗舰蹲在上面，想过关必须把其灭掉。灭掉后出来的机体HP更高，264000……无语了；干掉其一定HP后巴萨拉增援，攻击BOSS引发剧情，我方全体免费赚一个“热血”，趁机猛攻，好在其不会HP回复，也没MAP兵器，可以磨死她。

### 第50话 共通路线

## 【二つの门と二つの星】

**胜利条件** 1、击坠ヘルモーズ；2、击坠ズフィルード・エヴェッド
**败北条件** 1、我方战舰被击坠　**熟练度** 5回合内ヘルモーズ击坠
**我方初期配置** 战舰X3 自选小队X16
**敌方初期配置** メギロート・ベン小队X3 ヨエラ・ベン小队X3 エスリム・ローシュ小队X3 ハーガイ・ヤッド小队X3 シュムエル小队X4 フーレX3ヘルモーズ
**敌方增援机体** ヘルモーズ被击坠后 ズフィルード・エヴェッド ジュモーラ ベミドバン 增援
**取得强化芯片** 干掉BOSS有

与ヘルモーズ交手也不是一次两次了，打法要点就不多说了，注意要在5回合内将其击坠才能拿到熟练度。我方机体每回合会随机有那么几队被敌人的小行星武器击中损血。拿到熟练度后又是一堆原创系的BOSS增援，挨个料理掉即可。

### 第51话 共通路线

## 【终わらない明日へ】

**胜利条件** 1、全核弹击坠；2、阿斯兰到达指定地点；3、击坠敌舰ドミニオン；后半关为4回合内破坏掉反映炉
**败北条件** 1、我方战舰的击坠；2、基拉，阿斯朗，嘉佳莉的击坠；3、后半关为迎来5回合
**我方初期配置** 战舰X3 自选小队X16
**敌方初期配置** ドミニオン 联邦军3小强 逸扎小队 クラップ级X3 ゴーストX－9X5 ストライクダガ小队－X4 核弹X20 然后就是伊扎克率领的扎夫特军 后半关为金小队X3 ゴーストX－9X3 プロヴィデンスガンダム
**敌方增援机体** 核弹全灭后剧情过后ストライクダガーX6 阿斯兰快到地点时克劳泽出现
**熟练度** 击坠プロヴィデンスガンダム　**取得强化芯片** 干掉BOSS有

亚金杜维战役，SEED剧情的最后一幕。对付核弹主角的MAP兵器极为顺手，来那么两下地图上就清清溜溜了，不过我方机体还是要全力突进扫除漏网之鱼。换装后的自由与正义也很好使，攻击敌舰会引发原著中穆驾驶强袭高达为大天使号

挡下敌舰主炮的剧情，本以为其挂了，谁知过关后又出现在我方阵容之中，果然是“化不可能为可能的男人啊”……后半关拿熟练度需要多派超级系机体，主力围攻面具男，也别忘了干掉反映炉，这玩意血也不少。

## 第52话 共通路线

### 【世界の中心でアイを叫んだけもの】

胜利条件 1、击坠使徒；2、敌全灭；3、EVA初号机被破坏；4、敌EVA初号机被破坏

败北条件 1、我方机体被击坠；2、真治被击坠；3、我方战舰被击坠；4、地球十字架出现后经过6回合

熟练度 2回合内明日香的生存

我方初期配置 EVA 3机体

敌方初期配置 14使徒

我方增援机体 eva量产机出来后第三回合我方大军增援 战舰X2 自选部队X15 之后在第3部分是战舰X1 自选对X6 明日香他们再次归队

敌方增援机体 击坠使徒后EVA量产机X9 后几回合频繁出现量产机X9 敌eva初号机暴走出现2次

取得强化芯片 干掉BOSS有，过关后再追加芯片和N多超强机体与换装



一开始的第14使徒很容易就可做掉，想拿熟练度就以明日香的生存优先，一边跑路一边回避撑两回合即可。9架量产EVA血都有4万，不要急，慢慢解决。后半关建议用母舰搭载冲过去直接灭掉BOSS，不要和量产EVA纠缠。最后部分，建议把BOSS引上岸来围欧，很轻松的，本关就是剧情比较长，难度倒不是很大，对付BOSS多用“直击”。

## 第53话 共通路线

### 【出航！银河殴り入み舰队！】

胜利条件 敌全灭

败北条件 我方战舰被击坠

熟练度 7回合内杀敌总数230以上

我方初期配置 战舰X5 自选小队X16

敌方初期配置 アディゴ小队x9 ガンガ・ルブ小队X6 ザンザ・ルブ小队X3 ガタマン・ザン小队X3

敌方增援机体 初期敌一定数量下 宇宙怪兽兵队小队X8 宇宙怪兽上陆舰小队X4 增援 之后敌一定数量下就宇宙怪兽兵队小队X4 宇宙怪兽上陆舰小队X2在传送门附近无限增援

取得强化芯片 干掉BOSS有

7回合杀敌230并不容易，干掉一定数量敌人后宇宙怪兽军团增援。之后敌人总数每次减到6队时，就会有两艘上陆艇和四队兵队增援，兵队优先用MAP兵器或是ALL武器解决，当剩余敌人数量超过6队又全是上陆艇时就快速用超级系的热血解决掉才能使敌人增援以增加杀敌数。达成熟练度条件后等到第8回合即可过关。

## 第54话 共通路线

### 【神に守られし星】

胜利条件 1、敌全灭；2、SRX小队救出アヤ；3、击坠ジュモーラ；4、击坠胡子大叔

败北条件 1、我方战舰被击坠；2、隆盛和维蕾塔被击坠；3、曾伽、胡子大叔被击坠

熟练度 10回合内清版并且击坠两架ヘルモーズ

我方初期配置 战舰X3 自选小队X17

敌方初期配置 原创系敌人混编小队X14 伪水母战舰X4 シュムエル・ベン小队X3 ヘルモーズ・ハミシャー ヘルモーズ・シシャー

我方增援机体 救出アヤ后，大叔将军小队增援

敌方增援机体 救出アヤ后，シュムエル・ベン小队X5 ジュモーラ

取得强化芯片 干掉BOSS都有

ヘルモーズ还是老样子的131500HP，突入后冲上去围殴，建议两个BOSS一个一个的解决。SRX小队一边赶往三个指定地点一边顺路清理喽罗。救出アヤ后右下角增援的ジュモーラ装甲不高，干掉她不难，可以看一下SRX新增的两招必杀的华丽特效。最后曾迦单挑胡子大叔，击坠后其会加入，强人一个！

## 第55话 共通路线

### 【まつろわぬ神】

胜利条件 1、敌全灭；2、击坠ゲベル・ガンエデン；后半关为敌全灭

败北条件 1、我方战舰被击坠；后半关相同

熟练度 6回合内击坠两架ズフィルード

我方初期配置 战舰X3 自选小队X16 后半关也是战舰X3 自选小队X16

敌方初期配置 原创系敌人混编小队X34 ズフィルード・エヴェッドX2 后半关为原创混编小队X15 ヴァイクラン ヴァルク・イシャー ヴァルク・バアル

敌方增援机体 初期敌全灭后ゲベル・ガンエデン出现 后半关ゲベル・ガンエデン会再出现一次

取得强化芯片 干掉BOSS有，过关后再追加



这次ズフィルード的HP回复能力是大，所以最好争取能一个回合内围殴解决掉一架。注意敌军亲卫队的攻击附带行动不能特效，优先灭掉，不幸中招的话就唱歌来治疗。搞定后灵帝エアフ驾驶ゲベル・ガンエデン在地图正上方出现，HP多达30万，二次行动，好在其无MAP兵器也无HP回复，还好还好。后半关我方初始气力150，优先解决有MAP兵器的敌人，左右两个BOSS干掉一个另一个会使用精神，中间BOSS的HP为121050，干掉后需要再灭灵帝エアフ的30万HP怪兽一次。

## 第56话 共通路线

### 【终わりなき总力战】

胜利条件 5回合内击坠ドロワ・ザン；后半关为ソロシップ与敌方旗舰邻接，宇宙怪兽出现改为ソロシップ移动到目标地点

败北条件 1、我方战舰被击坠；2、到第6回合没完成胜利条件

熟练度 7回合内任务达成

我方初期配置 战舰X3 自选小队X16 后半关也是 战舰X3 自选小队X16

敌方初期配置 ロッグ・マック小队X3 ジグ・マック小队X3 ガンガ・ルブ小队X4 ザンザ・ルブ小队X3 ガルボ・ジック小队X2 ギド・マック小队X2 ガタマン・ザン小队X2 ドロワ・ザン 后半配置类似，伊甸系敌人小队X24

敌方增援机体 后半关我方任意一人移动到敌人阵中一定程度后，宇宙怪兽混编小队X13增援

取得强化芯片 干掉BOSS有，过关后再追加

前半关难度不大，BOSS只有100500的HP，双方初始位置离的又近，5个回合足够我们在干掉ドロワ・ザン的同时再清场了。后半关我方初始气力130，只需让ソロシップ移动到指定地点即可，同样轻松。不过建议尽量将我方其余机体散开来杀敌争取尽量多赚点PP值和资金。

## 第57话 对バッフ・グラン路线

### 【憎しみの环の中で】

胜利条件 1、敌全灭；2、敌增援后为ソロシップ到达指定地点；3、后半关为7回合内敌全灭

败北条件 1、我方战舰被击坠；2、后半关为到第8回合没完成胜利条件

我方初期配置 战舰X4 自选小队X15

敌方初期配置 ロッグ・マック小队X3 ジグ・マック小队X3 ガンガ・ルブ小队X4 ガルボ・ジック小队X2 ギド・マック小队X2 ガタマン・ザン小队X2 后半关配置类似，伊甸系敌人混编小队X19 ドロワ・ザン

敌方增援机体 初期敌一定数量下 ロッグ・マック小队X3 ジグ・マック小队X3 ガルボ・ジック小队X2 ギド・マック小队X2 ガタマン・ザン小队X2 在我方初期位置增援

熟练度 6回合内敌全灭

取得强化芯片 干掉BOSS有

一开始就将ソロシップ向地图左下移动，同时我方大军去对付敌人即可，前半关没什么难度。后半关要拿熟练度的话照旧又得快速清版，没什么多说的了，冲上去狂杀吧。

## 第58话 对バッフ・グラン路线

### 【发动】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 击坠バイラル・ジン；后半关相同 |
| 败北条件 | 我方战舰被击坠；后半关相同 |
| 熟练度 | 6回合内バイラル・ジン的击坠 |
| 我方初期配置 | 战舰X4 自选小队X15 后半关是战舰X4 自选小队X16 |
| 敌方初期配置 | バイラル・ジン ガンガ・ルブ小队X4 ガルボ・ジック小队X2 ギド・マック小队X2 ガタマン・ザン小队X5 ザンザ・ルブ小队X3 ガブロ・ザン小队X3 ドロワ・ザン小队X2 后半关为类似伊甸系敌人混编小队X21 宇宙怪兽混编小队X13 |
| 敌方增援机体 | 我方任意一人到达敌军中间，宇宙怪兽兵队X8 宇宙怪兽上陆艇X4 宇宙怪兽高速型X3 宇宙怪兽混合型X2 右下角增援 |
| 取得强化芯片 | 干掉BOSS有 |

前半关胜利条件虽然要求击坠バイラル・ジン，但只要干掉其一半的HP即可过关——其总HP35万左右，一半也差不多有17万；好在前期没有回合数要求，完成胜利条件并不难。后半关我方初始气力为150，宇宙怪兽军团还会和目标军团互殴。BOSS的HP虽然巨多，拿熟练度也不是非常难。

## 第59话 共通路线

### 【果てしなき流れの果てに】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 1、坚持11回合；2、后半关为敌全灭或者坚持6回合 |
| 败北条件 | 1、我方战舰被击坠；2、敌人进入指定区域；后半关追加钢巴斯塔被击坠 |
| 熟练度 | 后半关5回合内敌全灭 |
| 我方初期配置 | 战舰X7 自选小队X18 后半关也是战舰X7 自选小队X18 |
| 敌方初期配置 | 宇宙怪兽军团大军 后半关类似 |
| 敌方增援机体 | 前半关敌人总数到一定数量下3个角落无限增援 后半关无增援 |
| 取得强化芯片 | 干掉BOSS有 |

前半关要坚持11回合不让敌方侵入指定区域，凭我方的出击机体数量完全可以站在指定区域最外围严严实实地包上一圈还有余……站着不动死守即可。由于敌人数量降到一定以下后会无限增援，所以建议只将所有兵队灭掉，然后让各母舰挂上“铁壁”进行防御撑到11回合即可轻松过关。后半关想拿最后一个熟练度简直是逆天的设定，宇宙怪兽军团HP极高，上陆艇为41050，高速型为66050，混合型为181050，合体型为201050！超级系机体务必全员登场，武器攻击力可能的话也请尽量改满，提示钢巴斯塔对宇宙怪兽有攻击加成。这关简直让人打到手脚发软……

## 最终话 共通路线

### 【今遥か远い彼方…】

| | |
|---|---|
| 胜利条件 | 初期为击坠???，击坠???后为击坠ケイサル・エフェス |
| 败北条件 | 我方战舰被击坠 |
| 我方初期配置 | 战舰X7 任意部队X20 |
| 敌方初期配置 | エスリム・ローシュ小队X10 ハーガイ・ヤッド小队X8 シュムエル・ベン小队X8 ??? |
| 我方增援机体 | 剧情后2α最终BOSS强力增援 |
| 敌方增援机体 | 击坠???后ケイサル・エフェス出现 敌人增援 シュムエル・ベン小队X8 ディバリウムX3 ズフィルード・エヴェッドX6 ヴァイクランX3 ラー・カナフ ラー・ケレン ラー・ザナヴ 真龙王机 |

熟练度57以上并且之前总回合数在420回合以内才能进入本结局，否则进入的是“终焉の银河”。初期没有任何难度，???只有MAP武器，纯粹挨打的相。击坠???后真灵帝ケイサルエフィス出现在地图左上角，同时召唤出一大堆超变态小弟，有耐心的朋友可以清场，否则就在干掉???号之前将主力全部派往左上角蹲点。灵帝出现后我方全体发动全力总攻，所有精神全部用上，坚持三回合左右就能灭掉。打掉BOSS40万点HP左右时（总HP为50万）剧情，其会回复15万点HP并再次呼叫小弟登场；同时第二次α的最终BOSS作为我方援军在地图中央登场（感动啊！无敌了……），灵帝气力会降到100。干掉BOSS后等着欣赏完美结局吧……







## 隐藏要素

和以往的机战一样，隐藏要素依然是让大家一遍又一遍地玩下去的重要精神动力。本作中很多经典机体都是要满足一定的条件才能使用的，下面就把到目前为止比较确切的隐藏机体等要素的出现条件做一下介绍。

### 机体

| 机体名称 | 入手条件 |
|---|---|
| VF-1J（S）バルキリー | ミリア登场的21话中，由ミリア击坠30架以上的敌机入手 |
| ガンダム试作2号机 | 完成36话后，バニング+ベイト+モンシア+アデル的总击坠数100以上入手 |
| ブラックゲッター | 完成36话后，ミチル的击坠数在20以上时入手 |
| ノイエ・ジール | 完成45或52话（因所选分支不同会有变化）后，コウ击坠数比キース的击坠数多40以上时入手 |
| ヴァル・ヴァロ | 完成45或52话（因所选分支不同会有变化）后，コウ击坠数比キース的击坠数多20以上时入手 |
| ガーベラ・テトラ | 完成45或52话（因所选分支不同会有变化）后，コウ击坠数与キース的击坠数间差值不足6时入手 |
| 原型キュベレイ | 完成45或52话后，プル与プルツー的击坠数合计数的最后一位是0时入手 |
| クイン・マンサ | 完成45或52话后，プル与プルツー的击坠数合计数的最后一位是5时入手 |
| 量产型キュベレイX2 | 完成45或52话后，プル与プルツー的击坠数合计数的最后一位是7时入手 |
| ゲーマルク | 完成45或52话后，ビーチャ与モンド的击坠数合计数的最后一位是0时入手 |
| ドーベンウルフ | 完成45或52话后，ビーチャ与モンド的击坠数合计数的最后一位是5时入手 |
| Hi-νガンダム | 到52话时アムロ+ブライト合计击坠数在120以上，过了第52话后入手 |
| サザビー | 到52话时カミーユ+アムロ合计击坠数在50以上，过了第52话后入手 |
| デストロイドモンスター | 外宇宙路线31话后入手，アラスカ路线则在52话后入手 |

### 武器

| 机体名称 | 入手条件 |
|---|---|
| Jフェニックス&ルネ | 42话时用J两次击倒ピアデケム后得到 |

### 装备

| 机体名称 | 入手条件 |
|---|---|
| EVA初号机F型装备 | 由シンジ消灭登场的使徒2个以上（有些路线无法打全，此时则要求eva三人击坠数合计大于200，且真治的击坠数要大于其他2人）和初号机セフィロト，完成52话入手 |
| フルアーマーZZガンダム | 45或52话时ジュドー+ビーチャ+エル+モンド+ルー+イーノ的击坠数合计在125以上 |
| νガンダムHWS装着型 | アラスカ路线37话前入手，外宇宙路线根据分支不同在37或45或48话入手 |

**通关特典** 一周目：一周目完成时获得资金和各角色的PP会继承下来，继承数目比率是：2周目50%、3周目75%、4周目后100%，并可进入EX模式。

EX模式：此模式不能进行武器改造，PP消费变为2倍；敌人得到强化

Special模式：开始时全机体和武器就可以进行15段改造，全部的机体的Cost减少0.5，并拥有全部强化部件。








# 新天魔界 Generation of Chaos V

ジェネレーション オブ カオスV

□文/刑天工作室·暗 责/荇菜

| PS2 战略角色扮演 | 本刊译名：新天魔界·混沌世代 5 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | IDEA FACTORY | 2005年7月21日 | 6069日元 | 32KB |
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 全年龄 |



## 大地图部分解析





大地图画面上以两种颜色来标注行动地点：

蓝色：自由战斗点，也就是表示该点剧情已经进行过了，并且可以自由返回这里再次触发战斗。利用自由战斗点可以无限练级。

红色：剧情点，通常上面有NEXT字样，表示下一个剧情目的地，前往之后就会触发下一步剧情。

### 1 菜单篇



突入——即进入据点，选择以后便可进入该点的战斗。
装备——调整人物的各种装备以及技能。兵种调整只有在大地图下才可以进行。
编成——调整出战人物上场。一些抓来的俘虏想要锻炼的话，就要将其编成为上场状态，否则自由战斗中将无法登场(剧情战斗可以自由选择)。
相棒——将任意2名角色编为一队。

### 3 机能篇



能力——查看各个人物的能力。
转职——本作转职改成了单线转职，转职途径有2种：1.取得转职道具在这里可以进行选择转职。2.战场随机事件中进行转职。转职能够使成长率提高。
EXP——经验分配。每场战斗以后都会得到BOUNS EXP，即额外的队伍经验，可随意分配给队伍中的任意角色。但是所提高的等级不能超过队伍中最高等级者。
战记——SAVE、LOAD。

### 2 商店篇



购入——也就是买入物品。
卖却——将不用的卖出获取金钱。
新作——本作中新增的系统。每月会有新的武器组合出现，根据所持道具不同出现，增加商店购物种类。一般战场上需要多进入查看。
说明——这个……就是说明啦。
出——离开商店。



## 战斗地图部分解析



### 1 标识物篇



方格——普通的行走格。行动终了以后，会发生随机事件，增加不确定因素。
属性方格——即带有属性方格。给予相同属性武将在战斗时提高整体能力。将光标移动到该点上，左下角便会显示出提高的比例数值。
属性变形格——表示只有拥有相同属性的武将才可以通过的方格，但是该点无法进行停留，通常是一些捷径。如何运用好这些小道成为了左右战斗的关键。

| 附：属性对应的颜色 | | | |
|---|---|---|---|
| 土 | 黄色 | 风 | 绿色 |
| 火 | 橘红色 | 圣 | 放射状白色 |
| 水 | 蓝色 | 暗 | 紫黑色球状 |

带指向性箭头方格——既单向格。只能朝固定方向行走无法逆向行走。

此外还存在着地形高低差，一些地势较高的地方只有飞行系以及某些特殊武将才能通过。

城堡——一般情况下，是作为大本营的存在。攻击力强大、防御力高，通常情况下该点敌人都会有最少一名武将把守。属于大据点。
镇——同城堡，相对威力小些，主要提供经济收入来源，需要尽早占领。属于大据点。
山洞——探索宝物几率比较高的地方，也有可能寻找到隐藏人物。
塔——发生战斗几率比较高的地方，也有较小几率寻找到宝物和发生事件。
星星状据点——比较常见且普通的据点，恢复兵力、HP、SP，速度普通。小据点。
木牌点——可以用来建造一些特殊的建筑，例如征兵所、墓地等……很少数能够建造风车等对于战斗提供有利帮助的特殊建筑。

### 2 菜单篇



【按X调出主菜单】

指示——针对有武将守卫据点发出指示。
ショップ——商店(见大地图篇)。
一览——查看本地图上的所有敌我武将。注意敌人的武将会随着时间的推移随即增加的，所以有必要进行查看来，做出相应策略。
胜利条件——查看战斗胜利条件。自由战斗一般是敌人全灭和据点占领，而剧情战斗有些是有特殊条件，如果没有达到则判定为失败。

机能——游戏选项菜单，调整各项设置。
战记——SAVE、LOAD
游戏终了——结束游戏，回到标题画面。

**【据点菜单】**

出击——选择武将出击。
装备——装备技能武器等。
开拓——对据点范围内的方格进行改造，可以把普通方格改造成属性方格。
探索——进行据点探索会发生各种随机事件，例如战斗，或者寻找到宝物等。
捕掳——对俘虏进行处置，包括说得、释放、处刑，就看个人选择了。需要提一下的是不同于系列以往的设定，本作取消了忠诚度这一设定，因此处刑不会再对部下造成影响了。而释放的武将则会在随机战斗中出现。
能力——查看能力。
防卫——选择调整防卫的武将。一个据点防卫武将最多不超过4人，但是可以通过该项功能将损伤的武将替换下来进行休整。

## 3 特殊篇

**【人物能力详解】**

HP——HP为0则武将死亡，剧情武将退出战斗，而随机武将则由AI发落。
SP——技能数值。本作取消了前作SP槽的设定，使用了数值化的SP 。发动特技会消耗一定量的SP ，只要SP足够则可以连续发动。
士气——关系到SP增长快慢以及士兵的攻击频率等(效果:小)。
攻击力——提高该数值则提高物理型攻击角色的攻击力。
防御力——提高该数值则降低物理型攻击所受到的伤害。
魔法力——提高该数值则提高魔法型攻击角色的攻击力。
精神力——提高该数值则降低魔法型攻击所受到的伤害。
速——关系到武将的战场移动速度以及攻击频率。
魅力——关系到说服俘虏的能力 越容易成功。
运——一切RP之源...对命中率也有一定影响。
移动——战场地图的移动力。
JUMP——关系到能否移动到较高地势上去的数值。
RANK——武将的军衔，影响到所带的最大兵数，通过积累战斗次数和等级提升。

附:各军衔所能带领的兵数

| 军衔 | 兵数 | 军衔 | 兵数 |
|---|---|---|---|
| 小队长 | 前卫5 后卫5 | 大队长 | 前卫15后卫5 |
| 中队长 | 前卫10 后卫5 | 司令 | 前卫20后卫10 |

兵数——所能统帅的兵的总数
白色的数值为固有数值，绿色的数值则是加上装备以后的最终数值。

**【技と属性LV】**

按△ 查看技的情况：

得意对象——某些技对于特定属性的敌人会有加成伤害。
消费SP——表示此项技能需要消耗的SP数值。
距离——技的最大距离。
范围——技的攻击范围。以X:Y的形式表示，前者是最大值，后者是最小值。当X=0、 Y=-1时表示该技是全屏范围。

**【右边框内的属性 LV 】**

该栏的属性等级代表着人物本身所具有的对应属性的等级，等级的提高除了可以增加对应属性技能的攻击力外还可以装备该属性的高级技。多使用该属性的技就可以提高相对应的属性。

**【武将的状态】**

状态变化——查看武将能力状态变化，可以对能力造成变化的除了技以外还有道具。
状态异常——如果受到敌人状态攻击则会显示出来，例如减速等。
耐性——对于异常状态的耐性，-表示无，O表示有。
时间变化——对于时间变化是否会造成影响，-表示无，O表示有。
属性——人物的固有属性，灰色则表示通常。
攻击类型——物理型/魔法型。
捕虏——该武将所抓获的捕虏(以名字来显示)。

**【兵士能力】**

具体参照武将能力

需要提一下的是士兵对于时间变化上影响比武将更加厉害，例如吸血蝙蝠-吸血伯爵、普通士兵-攻击力99骷髅士兵、普通士兵-狼人战士。这些兵种昼夜变化十分巨大，但是变身条件也比较苛刻，并且受到时间变化影响。

**【相帮】**

与武将一起参战的同伴，参照武将能力。

**【小心得】**

关于练级——除了最一般的打人升级外，游戏还可以利用分配经验值来升级。但分配经验值只能加到我方队伍的最高等级。为此，练级时推荐把这关的敌人全部让一个人来解决，把敌人的经验值全积累在一个人身上，尽快提高我方队伍的最高等级上限，其他的人用战斗胜利获得的额外经验值来升级。这样可以保证经验值的有效分配。自由战斗的敌人等级等于我方出战人物的最高等级，所以不用担心敌人太弱没经验值赚。选地图时尽量调些地形简单的小地图，可以快点结束战斗,进行下一轮。升级后加的点数大方向是固定的，不过有一定的随机性，若加的不满意用SL大法多少能做些补正。
关于战斗——不得不承认这次电脑的AI实在太低，无论敌我。经常敌人在眼前就不打,来回晃悠。这里有个小窍门：当一轮攻击结束士兵们进入“休息期”的时候，用指令将全军命令改成待机，之后立刻切换成攻击，如此反复。这可以多少提高他们的攻击频率，对付远程攻击的敌人比较有效。

**【通关要素】**

1. 可使用地上篇和天空篇的主角们进行游戏。
2. 装备，道具，佣兵，金钱，经验值继承。
3. 可欣赏画廊。

## ~序言~

很久以前，是一个剑与魔法盛行的时代。而在富饶的岛屿伊迪斯上，却进行着没有终结的战乱。不久，覆盖大地的愤怒与憎恨化身成为了邪神无限,将一切引入终结。无限所发出黑色闪电烧毁了森林，劈开了大地，并且毁灭了生命。就在人们绝望之际，出现了四名勇者。在他们的合力下，无限被击败，而其中一名勇者也牺牲了自己的生命。这场灾难下侥幸生存的人们，在三名勇者带领下前往了可以进行三界间移动的古代遗迹——异界之塔，并分别追随一名勇者升往了天空、潜入了地下、留在了地面。就这样，人们获得了新生，各自发展着属于自己的文明。不知经过了多少岁月，人们渐渐忘却了这个事实，只把它当成古老的神话。没有人想到，以此延续出的新的物语已拉开了序幕…

**【地下世界篇】**

## 第一部 地下界

这是一个科技与魔法并存的时代，人们分为三大势力——中央的塞巴斯王国、北方的迪斯特莱德帝国、以及西南的罗迪欧帝国。而在塞巴斯王国的境内的瓦雷利斯森林，迷之部队突然来袭。他们突破了国防军的防守，向王国的首都前进。而在首都的军事学校内，久远和他的死党格恩正在悠闲的上课，听老师讲解能提升人身体能力的装备——机动装甲的知识。这时大小姐丘罗罗在管家护送下华丽登场…三人还没来的及调侃几句，突然响起了警报——不明部队穿着未登陆过的机动装甲正向首都袭来，让市民们立刻避难。一听到这个，与慌忙逃窜的学生们正相反，久远却显得十分兴奋。

“未登陆过的……那就是新型了！这当然要去看看！”

虽然这很危险，但看来久远是非要满足自己的好奇心……格恩也只好陪他一起去。两人瞒过了前来询问的丘罗罗，偷偷的离开了校舍……

## 第1章 向着森林

**战斗：第一场战斗，好好熟悉一下操作。格恩虽然体形瘦小，但有着发展成“血牛”战士的倾向；久远虽然在攻防和HP上稍逊于格恩，不过作为武士的他能够一次攻击两回，而且必杀技也挺好使，战斗时要多加利用。两人还没走几步，丘罗罗追了过来。一看到她，久远本以为自己的违规行动被老师发现…**

“哦呵呵呵！这么有意思的事我怎么会告诉他们！一起走吧。”

丘罗罗中间加入，是个还不赖的魔法师，点数主要在智力上加吧。这时可以开拓土地了，根据敌人的属性进行合理的地形变换是制胜的捷径。在道路的尽头会遇到迎战敌人的警备队长玛丽，和她一起消灭敌人即可结束战斗。



主题歌「Chaos of Love」/ Splash Candy 发售: 东芝EMI Virgin Music

正当玛丽要训斥众人时，久远突然有些不适，就这么晕了过去。看来在刚才的战斗中多少受了点伤。

“KAO…先送他去医院。小鬼！回头再来教训你。”

…在医院，醒过来的久远突然发现自己在病室里，有点摸不清状况，结果误打误撞的走进了一个陌生的房间。在这里，久远遇到了一个坐在轮椅上的蓝发女孩。女孩名叫阿利斯，年龄相近的二人很快就熟聊起来。但突然进来一个军人打扮的人，将久远推出了房间。在医院门口遇到了丘罗罗和格恩，并且得知迷之部队已袭向了市街。结果不长教训的久远又要去看热闹…而丘罗罗也很感兴趣，无奈的格恩也只好陪同。另一边，在迪斯特莱德的帝都，军事大臣多雷文和皇帝正在密谋些什么……

“无论如何也要获得‘基督记忆’。”这又是指什么呢……

## 第2章 向着市街

**战斗:先去市街里进行探索指令。结果在这又撞到了玛丽大姐，来不及开溜的久远被玛丽一把抓住。为了以防他们三又溜回来，玛丽将防守任务暂时交给手下处理。**

“那～么，小鬼们！由我亲自送你们回去，哼哼哼…”

但在回去的路上，又碰到了敌兵，正式开战。玛丽是攻击方式是魔法型，能力十分不俗，必杀技威力强猛，差不多是地上篇最强的我方了，要好好培养（不过要注意的是，日后有一关她会成敌方，所以除了她也别忘了培养其他的箭头人物。打完后她会回归队伍，可以放心练。）这关会有不少新地形，其中会有一条只能去不能回的通道，能力不高的话就不要贸然前往，利用开拓将边上一条道路打通既可安全攻下敌人的阵地。

## 第3章 再会

快要到首都时，玛丽突然收到了无线通报。来源是国防队的汉克中尉，执行任务中的他收到了敌人的袭击，众人连忙赶去支援。

**战斗：汉克所在的地点与我军大本营有一定距离，用走着过去要花不少功夫。先让火属性的玛丽经过火属性通道，占领据点，之后另三个人就可直接用飞空艇飞过去，节省时间。之后让汉克大叔往回撤，与我方回合后一起攻向敌军。对方只有三个部队，不难收拾。**




众人互相介绍后，询问本应在国境守备的汉克为什么会在这里出现。原来他正护送一个人回国，而这个人就是在医院与久远相识的阿利斯。既然都是回首都，众人决定同行，相互也有个照应。为请求本国的援助，一行人来到了汉克的家——一所孤儿院。与妻子打完招呼后，正要离开的汉克突然被叫住，原来他差点就要踩到一朵鲜花。

“花也是有生命的，踩它就等于是践踏了生命啊。”

受完妻子的教育，众人开始讨论这次的敌人。虽然是未登陆过的装甲，但从所用的武器弹药来看是军方的，汉克和格恩都推测元凶是北方的迪斯特莱德帝国。这时。穷追不舍的敌人又追了过来，战斗在所难免。

**战斗：这关的主要任务是守住左上方的据点。一上来我军位于右下方，与目的地有一定距离。为此需要先占领右上方的据点，然后使用“探索”指令，就可用列车直达目的地。之后所有人待在据点里守着就行了，撑过15回合既可搞定。电脑AI若看到你的据点里有不少武将的话一般就不会冒然进攻而是在附近扎营，要耗15个回合很容易。不过敌人的实力也不怎么强，守一会儿后既可主动南下进攻。要全灭敌人也是可能的，还可赚点经验值。另，汉克大叔的实力虽然不错，但日后会离队，还是表在他身上浪费太多的经验值了。**




战后，已举起剑的汉克大叔却放走了一个敌兵，原来为的是不让脚下的鲜花沾满鲜血…还真听老婆的话。回到家后，众人很好奇为什么阿利斯会遭受袭击，这时汉克道出了原因——她是基督记忆。被称为基督记忆的人也就是继承了传齐人物罗利安努血脉的人。罗利安努正是传说中击倒邪神无限、带着人们潜入地下的勇者。虽然这段神话现在没几个人真正相信，但好奇心旺盛的久远听后倒是十分兴奋，继续与阿利斯聊了起来。阿利斯说，他们一族所传的神话与众人所听的有一处不符——勇者们并没有真正击倒邪神无限，只是被削弱了他的力量，并期望日后能有人真正击倒无限。说到这里，阿利斯拿出了一枚镜子，说是罗利安努所持的“心器”，是会帮助人们击倒无限的法器。她希望久远能代替她保管好心器，以防被人夺走。

第二天，从首都赶来的援军带走了阿利斯。而汉克也受到了新的命令，带着书状去罗迪欧帝国请求援军，以对抗迪斯特莱德。玛丽也打算同汉克一起去，并让三个小鬼快快回家。但是结果可想而知…三人组趁汉克和玛丽走后，又前往了国境…（罪魁祸首主要是久远那个小P孩，外加帮凶丘罗罗，格恩实在是个怨大头…）

在国境，迪斯特莱德的军官杰伦克和副官娜齐受到了命令，来埋伏前往罗迪欧请援的汉克。从对话中，尽显出杰伦克对本国进行这次袭击的不满。说话途中，久远与杰伦克撞在了一起，心器也掉到了地上…

“没伤着吧，少年。不过你带着的这个镜子装的护身符还真是罕见呢。”

久远连忙将心器收了起来。望着离去的杰伦克，格恩认出了他们是迪斯特莱德的军人，于是偷偷的跟了过去…结果如三人所料，杰伦克带兵袭向了汉克与玛丽，久远等人也参入了战斗。而在罗迪欧，总督迪尤蒂也收到了迪斯特莱德的部队袭击使节的消息，她的儿子朱罗本想前去救援，但却被母亲制止。

“你还太天真，迪斯特莱德的进军令中央集权主义的想法开始减弱，我们不能老受中央的使唤。你好好看看吧，今后将发生的历史洪流，作为新时代的见证人…”

## 第5章 帝国军

### 战斗：BOSS 静寂的骑士——杰伦克

杰伦克和娜齐的实力都不错，没有一定的等级恐怕难以对付（推荐练到8级以上较保险）不过实际上也完全可以无视他们。因为久远等人出现在敌军的后方，只要将一块空地开拓成可通的道路后就可直达敌军大本营。等杰伦克和娜齐都离开后，便可进行突袭，轻松获胜。当然对实力有信心的话也可以联合上方的玛丽和汉克一起火拼BOSS。要当心他们的必杀技，尽量在还没使出时结束战斗。

看到了再次跟来的三人，玛丽与汉克也只得服输，带他们一起去罗迪欧。来到了目的地，朱罗带着士兵前来迎接，原来他与丘罗罗还是在社交舞会上相识的朋友（到底是贵族子女…）玛丽与汉克进去后，四个小孩开始聊了起来。从朱罗处得知，迪斯特莱德进攻的目的是为了夺取基督记忆。基督记忆传闻是可以打开异界之塔，通往地上的钥匙，也许他们想打这个的主意吧。这时办完事的二人已走了出来，告别朱罗，一行人回往了塞巴斯王国。

事情结束，三个小鬼也恢复了校园生活。但是经历了这些事后，令他们无法平静。也许是受到了心器的驱使，久远感觉到一种无法逃避的使命感，最终三人决定前往迪斯特莱德，结束这场战斗。另一边，杰伦克受到了多雷文的命令去寻找一个东西。一看到画图，他立刻想到了与自己相撞的少年掉下的镜子…

“哎呀”这回也许很快就能找到呢。”　杰伦克笑道。

没过多久，久远等人来到了迪斯特莱德境内。但还真是冤家路窄，没走几步便被杰伦克给发现了。得知他的目的是心器，三人自然不会交出，拔腿就跑。虽然对几个孩子用武力不是本意，但命令在先，杰伦克也只好带着人马追了过去。

## 第6章 追兵

### 战斗：BOSS 静寂的骑士——杰伦克

对手依旧是杰伦克，但双方的立场与上次可就完全相反了。敌人数量不少，光靠三人硬拚是够呛（已练得很强的话例外）。不过没关系，玛丽与汉克也会赶来救援。所以一上来先回去和二人会合，之后便可守在大本营附近的据点守株待兔了。一般娜齐会先攻过来，拿她开刀吧。将周围的杂兵都解决后即可一口气围欧死杰伦克

众人再次见面，自免不了一番调侃，并得知玛丽大姐的真正本名是玛莉莫。得知帝国在寻找心器时，汉克觉得有必要将这件事汇报给高层，于是一行人又折回了首都。见到了王国的高官后，却得知懦弱的他们要将阿利斯交出去，已停止战斗。

“拿一名少女的命运做交换道具，即使你们允许，正义与国民们也不会认可的！”但高官们对此却说自有办法解决。这时消息来到，迪斯特莱德的飞空艇向着市街进行了无差别轰炸，而那里正是汉克家所处的场所！一听到这个，汉克大叔不顾高官的反对，冲了回去。众人也连忙跟他一起赶向了孤儿院。而这个消息也传到了罗迪欧，朱罗得知后不顾母亲的劝阻，前去救援。另一边，市街的上空…



“毁灭吧！这就是神所期望的，人类的终结！”

在多雷文的号令下，飞空艇无情的投下了炸弹…当众人赶到时，市街已成了废墟。面对这情形，愤怒的汉克杀向了仍留在这里的敌军…

## 第7章 破坏

### 战斗：BOSS 烈火女骑士——玛德雷尤

这关汉克一上来是孤立，而他又不能死掉，所以还是赶快往回撤的好。地图与第四章一样，但无法使用列车了。敌人的进攻路线一般是先去占领右上方的据点，之后一直北上进攻我方的大本营。为此最好让我方的主力先敌人一步占领该据点，守住这里打反击战。并让少数的人和在左下方登场的朱罗一起守住左方对付几个偶尔走左路的人。稳住这种布局之后就好说了。其中玛德雷尤会主动攻过来，能力不够的话就别跟她打单挑，大概有两个人一起也差不多能拼死她了(当然以玛丽大姐的实力单打也没啥问题…)。战后朱罗成为同伴，也是值得配养的人物。

击退了敌人，汉克冲进了孤儿院。但出现他眼前的，是爱妻与孩子们的尸体…悲痛的哀号回响于天际…




埋葬了他们后，汉克一直沉默不言，这种状况持续了好久。突然，汉克站了起来，说要把迪斯特莱德的敌人杀光，之后不顾大家的反对冲出了门外…众人自然不能坐视不理，也追了过去。

而在帝都的大厅里，多雷文似乎正进行着什么仪式，全身散发着黑气，显得十分诡异。而这情形被偶然经过的娜齐看到了，不禁暗叹。发觉有人的多雷文射出一道黑光，但之后却没任何动静。以为是自己错觉的他安然离去，但却没想到是娜齐为免被发现而生接了这一击。为将这件事告诉杰伦克，娜齐托着伤重的身体离开了帝都…

## 第8章 悲哀

### 战斗：BOSS 烈火女骑士——玛德雷尤

来到了帝国附近，与驻守这里的玛德雷尤再次展开了交锋。同样要守护好汉克大叔。这关敌人会有魔物登场，能力比一般的敌兵要强，而且敌方阵地周围的土地都是对他们有利的属性，冒然前往会吃大苦头。最好先去占领离大本营最近的据点，然后守住这里等待敌人过来，并同时将附近的土地开拓成对自己有利的。当敌人来到自己的地盘时，就可出去招呼他们啦。由于敌人会从两路杀过来，所以在进攻的同时也别忘了留点人守城。玛德雷尤的能力没什么太大长进，有了上回的经验不足为惧。不过值得注意的是敌方会有巨魔出现，这种敌人身边没有拥兵，但个体的武将能力不俗，且有着很广的攻击范围。（相当于上代的龙王，不过能力没那么BT）士兵一般还没打几下就被KO了，所以主要靠的是武将。布阵时最好将武将放在最前面，带着士兵一起打，若能产生相互的联协那就再好不过了。

战斗胜利后，玛德雷尤质问众人为什么不遵守约定交出阿利斯，还说破坏市街是你们的首脑要求的，令汉克十分震惊。

"看来你是完全被蒙在鼓里啊…确实，交出基督记忆后我们双方便可停战，但这种做法会引起你们国民的愤怒，这种愤怒统合成一起，就会成为对国家的反乱。你们的政府害怕这个。但是如果改成基督记忆自愿为国献身的话，国民的愤怒与悲伤会转化成自豪…为此需要作为代价的牺牲…于是你们的政府为创造交出基督记忆的理由，而要求我们破坏了市街。" 玛德雷尤讽刺道。

"真正可怕的不是我们，是你们的政府啊。"




竟然被自己献身的国家出卖，狂怒的汉克一剑刺穿了玛德雷尤，而玛德雷尤也拖着汉克一起掉下了悬崖…

悲伤的众人将汉克的遗物与他的妻子埋在一起，并决心击倒迪斯特莱德。而此时朱罗为向母亲汇报，要离开队伍。并从对话中得知，他自幼患上"弱化病"，后通过手术将自己改造成强化人类才得以生还。他的父亲希隆因"弱化病"死后，母亲迪尤蒂十分悲伤。朱罗总认为迪尤蒂只是将自己当成父亲的替代品，令他十分痛苦…了解到他的苦衷的众人没有强留，而朱罗也答应事后一定归队。

告别朱罗后继续前进，不久又碰倒了杰伦克。而杰伦克此次并没有战意，只是想向众人确认在玛德雷尤的部队里是否有魔物。本来杰伦克对这场战争就是持反对意见，当得知自己的军队中还有魔物存在时，更加深了对帝国的疑惑。这时受着重伤的娜齐走来，不支倒地…

在丘罗罗的治疗魔法下（口恩，那为啥装不了加血魔法…），娜齐也总算恢复了一点，并向杰伦克汇报了多雷文的异常，得知他是无限教的成员。无限教是崇尚邪神无限，主张毁灭人类的狂信者，看来多雷文就是幕后的黑手。为了查清事实真相，杰伦克和娜齐也加入了队伍。他们的装备不错，可以扒下来给主力们使用…

## 第9章 魔教徒

### 战斗：BOSS谋略的智将——多雷文

在快到帝都时，多雷文亲自带领着魔物大军来袭。这关敌人的数量和能力都十分不俗，而且比较烦的是在敌人大本营边上有两个炮兵向我方的部队开炮，会减兵士数。一但被炮轰中后再连续被几个敌部队攻击的话会比较危险。所以一上来先别往上走，先占领边上炮兵范围外的据点，等待敌人过来。一但有人接近后便可主动进攻，这样即使被炮击中也能有足够的时间回来补给。其中朱罗会在第6回合回归，别忘了把他也算上。等消灭了一定数量的敌人，就可带兵北上了。多雷文会一直守在大本营里，不用担心他的突袭。将两个炮兵都消灭、做好恢复后，开始对付BOSS。多雷文是魔法型人物，智力相当高，所带的兵种也很厉害，不过好在HP和物防不怎么高，在多人围攻下迟早会败下阵来。



正如众人所料，多雷文确实是无限教的人，为了断绝勇者的血脉而袭击阿利斯，为了消灭人类而引发战乱。人类如今强过了，只想着自己的事，为了自己可以破坏自然，狩猎动物，只要人类消灭了这世上就不会再失去什么，这就是他们无限教的理念。多雷文疯狂的说当人类毁灭后无限便会诞生新的生命，将世界引入和平，自己将成为这历史性的第一步…

"多雷文阁下，你认真的吗？信奉无限这种东西…"

"我认真吗？这话在指你吧，杰伦克。你不也见过无限大人了吗，咱们可都是为无限大人做事的。"

这话顿时令杰伦克目瞪口呆…但很快他想明白了——迪斯特莱德帝国皇帝正是无限的继承人。但也就在这时，一名黑衣骑士突然出现，将多雷文这个重要的线索杀死了…而这个骑士穿的是罗迪欧的装甲。玛丽顿时怒视向朱罗，但惊慌的他也对此事一无所知…如今争吵也不是办法，当务之急是击倒皇帝，平息战乱。

## 第10章 帝都攻略

### 战斗：BOSS 黑帝王——卡利西欧

这关相当麻烦。地图并不大，可我军被四个势力围在正中央，必须将四个势力全部消灭后才能胜利。既然是四个势力，敌人数量自然不是以往能比的，而且地形属性也全是对他们有利的，自然又免不了一番大开垦。在大本营里守株待兔依旧是可行的办法，不过等敌人接近后迎击时一定别忘了在大本营里多留点人防守，因为敌人的部队会从四个方向把大本营围的死死的，一但有个防御稀薄就会受到轮番轰炸。而出去迎击的部队也要有着以一敌多的实力，对能力有一定的要求，领头人物是很重要的。只要能集中消灭一个势力，打开被包围的窘状就轻松多了，总之会是场持久战。之后逐个击破各势力，一起北上对付BOSS。卡利西欧是物理性的大叔，倒也没比多雷文强多少，小心迎战不难收拾。

怀着借助无限的力量统治世界的野心，卡利西欧走向了末日，但他始终也只是被无限利用的道具…迪斯特莱德灭亡，本以为战争可以结束，但王都再次

收到了袭击的警报，这回对手竟然是已结了盟的罗迪欧。众人连忙赶回，但还是晚了一步，阿利斯已被带走。这时迪尤蒂出现，迪斯特莱德与塞巴斯战斗令她坐收了渔人之利，毫不费力的获得了基督记忆。无法赞同这种做法的朱罗劝说母亲交还阿利斯，但却遭到拒绝。迪尤蒂让朱罗跟自己回去后便离开了。虽然事情发展成这样，但久远等人依旧相信着朱罗，并希望他能回罗迪欧救出阿利斯。

## 第11章 背叛

### 战斗：BOSS 黑骑士

跟上关比，这关敌人数量明显少了不少，只要先去占领最右边的据点就可以守株待兔了。与之前杀死多雷文的黑骑士会登场，能力跟卡利西欧差不太多，老办法迎战就行。不过他不会死守在大本营里而会主动迎击，这样的话倒是也可以有意绕着他走，在不与他交手的情况下攻下大本营。

在战斗中，我方一名士兵被黑骑士击倒，但是本已举起剑的他却没有致士兵于死地而把他放走，之后默默离去。玛丽对他这种挑衅式的手下留情十分不爽。但只有久远发现了，他这么做只是不想让鲜血沾到脚下的花上…

回到国内的朱罗向母亲质问这么做的原因。她说是为了打开通向地上的大门，地下的资源含量已开始减少，向地上进军才是如今的活路，这也是朱罗的父亲希隆博士的理想。

“你难道就没有这种理想吗，？”

但朱罗没有这个兴趣，坚决要求母亲释放阿利斯，但再次遭到拒绝的他被迪尤蒂关进了私室…另一边，久远等人已来到了罗迪欧境内，再次遇到了前来迎战的黑骑士。在久远的呼唤下，黑骑士摘下了面具——竟然还真是本以为死去的汉克。从悬崖掉下而濒死的他被罗迪欧的人所救，保住了性命。如今他的内心充满了憎恨，只为了向害死妻子的王国复仇。

“久远君，你又是为什么而战？”

“为了保护大家，解救阿利斯！”

“为了爱吗…我以前也是这样。但爱保护不了任何人。”

众人的劝说已无法动摇他的决心，无奈之下开始了这场悲哀的战斗…

## 第12章 为了爱

### 战斗：BOSS 悲哀的复仇战士——汉克

地图并不大，构造也很简单，就是两条单线的通道，合理分配人物从两边进军。其中道路上有时会踩到地雷，行进时小心为妙，多利用SL大法。比较烦人的是在敌大本营后面有个炮兵，所以尽量在他的炮击范围外战斗。汉克不会主动出击，但他的能力十分高（准确得说是装备能力十分高），攻防相当狠，没作好完全的准备还是先不要过去生K。对于魔防较低的他，魔法师也许会更有效。

战败的汉克将自己未贯彻完的信念托付给了久远，而他自己则随着猛烈的爆炸而消失了…罗迪欧内和朱罗击倒了看守的士兵，来到了实验室救出阿利斯，但是遭到了研究员的劝阻。研究员质问朱罗说为什么朱罗没有他父亲的理想，而朱罗却觉得父亲与自己未曾谋面就去世了，他很奇怪大家为什么老把父亲的理想加在自己身上。在朱罗的强迫下，研究员说出了事实的真相——原来他就是“父亲”希隆博士的克隆人…

## 第13章 向着地上

### 战斗：BOSS 野心提督——迪尤蒂

虽遭受了不小的打击，但朱罗还是带着阿利斯回归了队伍，第一部最后一战开始。敌人在最上方，一上来先往中央走，占据那里的据点作前线阵地。打的差不多后，利用右上的通道前进。敌阵营里依旧少不了炮兵，别一下冲得太狠。迪尤蒂大妈虽然是魔法型人物，但HP真是比战士还皮实，打时要小心点。不过防御力还是很平平的，必杀计连发去招呼她吧。

战败的迪尤蒂终于明白了朱罗虽是希隆的克隆体，但却是完全不同的二人…同时也说明了想去地上的真正原因——朱罗虽改造成了强化人，但弱化病依旧没有完全治好。从研究表明，要治疗弱化病需要真正的阳光而不是地下这种人造光线，为此要救朱罗有去地上的必要…



“这么说，我迟早要死…不可思议啊，知道死期将近却什么感觉也没有，好像已有了这种准备一样…这也许是希隆博士的记忆吧…”

不管怎样…战争总算结束，众人也都恢复了日常的生活。但是各地却时不时的有魔物出现，为对抗他们，玛丽依旧在不停的奔波。久远感觉到这是无限的所为，为了真正结束一切，决定去地上。格恩自然要与他同行；丘罗罗也不会座视不理，而且到了地上也许可以治疗朱罗的病(口恩…看来对他有意思了)三人去找阿利斯，并得知当收集齐三个心器，就可打开通向无限的道路，而另两个心器分别在地上与天空。

几天后，三人组与阿利斯和玛丽一起来到了异界之塔。在阿利斯的力量下，大门打开。正当众人要前往地上时，塞巴斯王国的胖子大臣带着军队把众人团团围住。原来他们一直尾随着众人，想借此征服地上世界，而向他们通报的竟然是玛丽！

“…对不起啊，我始终是国家的军人…”

大臣带着阿利斯走进了异界之塔，大门再次关上。这时朱罗来到，看来罗迪欧也察觉到了塞巴斯的阴谋，只可惜来晚了一步。正当众人懊悔时，久远身上的心器开始闪光，将关闭的大门再次打开。一行人立刻追了过去，向未知的世界前进。

# 第二部 地上界

在闪光中，众人来到了地上，对这块充满了阳光与清新空气的大地满是惊喜。来到附近的村庄，发现这里已被塞巴斯军队烧毁。从濒死的村民处得知，他们前往了勇者之墓——第二个心器的所在地

## 第1章 同伴

### 战斗：BOSS 舍弃了友情的女子——玛丽

这关不得不与最强的同伴玛丽大姐对决，不过没关系，战后还能回来。敌人一般会经过地图的右上方往左边打，在那附近的据点里扎营进行反击战是比较稳定的打法。不过左下方有一条通道可以直通敌方大本营，防守也很薄弱，也可以让主力从这里直端老巢，短时间内结束战斗。玛丽的能力倒是比较一般，没有迪尤蒂厉害，而且她会跟大部队一起往右上走，走左下的通道可以不与她交手直接打下大本营。

从玛丽的手下处得知，她这么做完全是为了三人。三人因带走了阿利斯，曾协助过违反命令的汉克，死胖子大臣要以叛逆罪逮捕他们。他以次要挟玛丽，说只要协助他走上地面，便不过问此事。听到这里，久远也松了口气。



“这下我放心了，玛丽依旧是玛丽啊。”

大姐重新回归。

## 第2章 另一个心器

死胖子抢先来到了勇者之墓夺走了心器，贪得无厌的他连天上也想支配，最终还要将无限的力量据为己有。扯完便带着人马开溜了，撇下了众人对付复苏的亡灵…

**战斗：这关倒是没有BOSS，不过也没有能一次补满兵的大据点，防守战会比较辛苦。而且除了中央一小块地，其他全是对不死系有利的暗地形，准备辛勤的开荒吧…将兵马分为两路去对付敌人。需要注意的是敌方有无头骑士和骷髅骑士，尽量避免在夜晚与他们交手。到了晚上他们所体现的BT实力想必玩过4代的人都深有体会。**

解决了亡灵，一行人也向着天界进发。但没什么人注意到，朱罗的身体已渐渐被疾病侵蚀…

# 第三部 天空界

刚走没两步，便听到了士兵们的哀嚎，两只大怪物出现在了众人面前

## 第1章 怪物

**战斗：很小的一个直线式地图，敌方也就两个魔界兽，身边没有拥兵，说明了他们本身强大的能力（无论从造型还是攻击方式，感觉就是4代的龙魔人）。同样将物理型武将放在阵型前面迎战。不过倒是更推荐魔法型武将，他们更容易和拥兵一起产生连携，打的对方没法还手。**

在继续前进的路上，丘罗罗发觉到了朱罗的弱化病正不断恶化。但善良的朱罗不想给其他人添麻烦，希望她能保守这个秘密…

终于碰上了死胖子，该是向他讨回心器和阿利斯的时候了。





## 第2章 救出

### 战斗：BOSS 死胖子大臣

地图同样很小，但敌人的数量并不少。这关最大的困难处是炮兵，与以往的不同，这回的炮兵攻击力相当狠，没几下你就剩不了几个兵了。而且由于地图很小，基本上一离开大本营就要收到炮火洗礼，然后便是敌人的车轮战，十分麻烦。因此还是待在大本营里等待敌人较好，冒然行动会死的很惨，好在敌人也还比较主动。由于道路只有一条，不用担心地人的偷袭，全部出去迎击既可。出去迎击——挨炮——车轮战死守——回去补给，只要能稳住这个循环就好说多了。消灭大部分敌人后全军突袭。死胖子虽长的猥亵，但能力还真不弱（…这个就有点假了）攻击范围也挺广，需要强力的武将才能KO他。

战败的胖子丢下了心器落荒而逃。终于，众人凑齐了所有心器。一切准备就序，在勇者罗利安努灵魂的指引下，向无限所处的异空间进军。

# 第四部 四幻界

这里没有阳光，是个十分阴沉的小岛。一群群的飞龙在众人头上飞过，能见到这种传奇生物，三个小鬼不禁发生感叹。

“你们别那么大声，会引起它们注意的！”

结果自己的声音反倒把它们引来了……

## 第1章 飞龙

**战斗：这关跟第十章很像，也是被4个势力包围在中央，不过地图相对就宽敞多了，能打的开。飞龙的实力不弱，还是先开拓土地，等他们来到自己的地盘再开打。其中要注意的是4个飞龙王，都是属于那种单个的敌人，这就要看武将的了。HP在一万左右，还不算很难打。**

突破了重重阻挠，终于见到了一切的元凶——无限，一个浑身散发着怨气的白发男子。“毁灭吧。”“什么毁灭吧…要毁灭的是你！”

## 第3章 魔王

### 战斗：BOSS不灭的邪心——无限

很小一块地图，敌我方的大本营基本就是紧挨着。已没什么战术可言了，纯粹的以力拼力。先消灭两个主动出击的巨魔，就可以围欧无限。无限的HP有两万以上，不过其他的能力就很一般了，车轮战下迟早会败下阵来。唯一要当心的是他的一个必杀技，有很高的即死几率，若看他使了就准备SL吧。




终于，邪神无限倒了下去……但本要欢呼的众人却发觉了异变——一团怨灵从男子体内飘出，不停的嗥叫。原来这才是无限的本体。也就在这时那个死胖子大臣竟然也跑了过来，结果被无限附身，成为了新的魔王……（但造型就太恶心了……）真正的最后一战开始。

## 最终章 生命于手中

### 战斗：BOSS 太古大魔王——无限

又是单纯的打BOSS。敌人只有一个，但他的能力可就比上次强多了。战斗时建议装些消耗SP较少的必杀技，为的主要不是打他血，而是封住他的行动。一看到他要出手，立刻使用必杀技把他的攻击憋回去，这样周围的士兵可以立刻接着打他，当他要攻击再使用，如此反复能耗掉他不少血。当然前提是你带的兵种别太次，不然就只能靠武将去生K了。这次的BOSS比较难缠，多少的牺牲是在所难免，只要坚持不懈就能取得胜利…（说白了就是多用SL）




在众人的狂攻下，大臣多少恢复了点理智，但很快又变成了怪物。眼看这里就要崩塌，但死胖子老是死缠不休。时间紧迫，知道自己也已时日无多的朱罗自愿留下来缠住他，与他同归于尽。

“傻瓜！大人怎么能丢下孩子自己开溜！”

“玛丽，请你保护大家。我命已不长，那么剩下的这一点就都献给你们了。”丘罗罗自然不会同意，无奈之下久远将她打晕，扛在了肩上。

“…真想再多与你相处些啊…再见了”

就这样，朱罗的身影与怪物一起，消失在了崩塌的小岛中…

一切的一切终于都结束，三人恢复了以往的生活，玛丽也成了他们的教官。在休闲的日子里，他们一起来到了朱罗的墓前。如今异界之塔的大门打开，三界的人们开始积极的交流。等到毕业后，三人也打算离开地下，将朱罗的事迹告诉给地上的人们。他们将永远不会忘记这个勇敢的青年。

“好了，时间到了！回去上课！”

“知道啦！玛莉莫教官。”

“别这么叫我！”

……而在这时的地上，一个熟悉的身影告别了将他救起、并治好了他疾病的村民，向着真正属于自己的场所回归…

零 刺青ノ聲（シセイノコエ）

| PS2 | 本刊译名：零・刺青之声 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 恐怖动作冒险 | TECMO | 2005.7.28 | 7140日元 | 390KB |
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 15岁以上対象 |

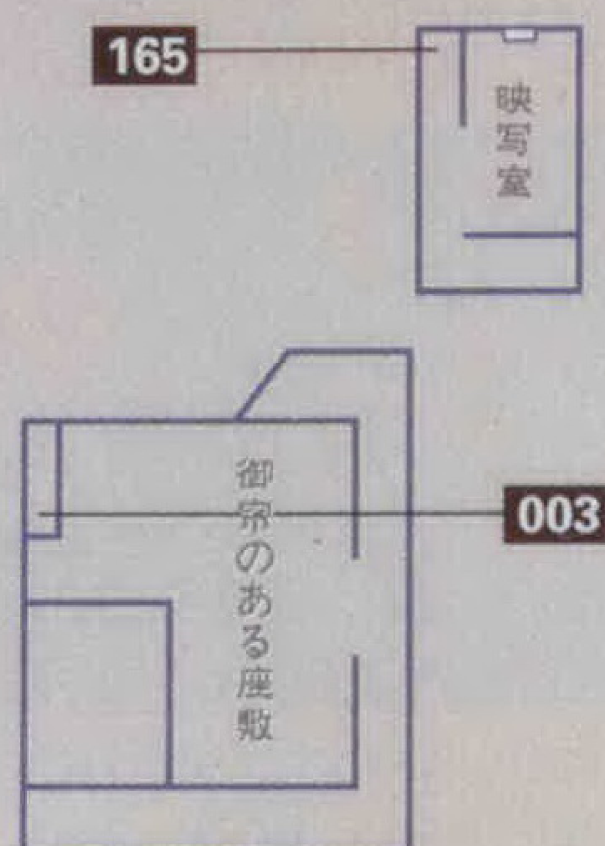
## 启之章 流程&收集・续

首先是对之前攻略中疏漏及表述有误的灵体收集做一个补充和订正。

**No. 165 浮 【本を落とす少女（二周目）】**
场景地点 映写室 POINTS 1000
需要通关后购入"感"的能力，详细说明见下。

**No. 003 缚 【押入れに隠れた女】**
场景地点 御帘のある座敷 POINTS ——
之前的文章中表述有误，详情请见图文说明。

在进入第三刻后，沿钟之廊下前行左转进入映写室，在拾取一四式底片的小隔间内，举起相机向书架上方瞄准。稍等片刻后书本会落下，随即165号灵体出现。而对于003号地缚灵，我们要等到第十刻才可以拍到。










## 十ノ刻 ～刺魂ノ仪～

**No. 108 浮 【扉に消える女】**
场景地点 栅の廊下 POINTS 1000
步上通往着物之间的楼梯时就会出现，其会向门里走去，拍摄难度并不高。

**No. 109 浮 【泣き伏す女】**
场景地点 着物之间 POINTS 500
之前有那么长的画面提示，应该不会忘了拍吧。

**No. 002 缚 【久世镜华（二周目）】**
场景地点 闭ざされた座敷 POINTS 1000
对着座缚内的镜台举起相机就可发现。

**No. 150 浮 【泣いている女】**
场景地点 闭ざされた座敷 POINTS 1000
入手房间地面上的文件后于身后出现。

**No. 110 浮 【回廊の下の女】**
场景地点 箱庭を囲む回廊 POINTS 1000
从回廊西侧通路前往中庭大门的时候就会从地板下出现，为防万一，此前可先从东侧前往门旁SAVE。

**No. 111 浮 【屋根を歩く男】**
场景地点 社を封じた中庭 POINTS 1000
进入社封之中庭后，就在正前方刺宫的房檐上。

**No. 112 浮 【见き入む少女】**
场景地点 书物庫・一阶 POINTS 500
与此前第八刻的100号灵体的出现位置相同，其由书物藏的二阶向楼下看。

**No. 113 浮 【二阶の双子】**
场景地点 皆神村・围炉里の间 POINTS 500
同样是来到围炉里之间后即可触发，在身后二楼上。

**No. 114 浮 【二阶の双子】**
场景地点 皆神村・围炉里の间 POINTS 500
参见113的说明。

**No. 161 浮 【栅の向こうの女】**
场景地点 皆神村・玄关 POINTS 500
由玄关透过木栏向着物之间的方向拍摄，建议此前应带上蜡烛，否则刺青巫女会很快出现干扰。

**No. 115 浮 【双子の仪式】**
场景地点 双子の部屋 POINTS 500
进门后很快出现，拍摄无难度。

**No. 116 浮 【双子の仪式】**
场景地点 双子の部屋 POINTS 500
参见115的说明。

**No. 018 缚 【全てを缚った男（二周目）】**
场景地点 双子の部屋 POINTS 1000
经过部屋东北角后会在柜子上出现一个人像，对其拍摄即可，这也是与二代相同的设定。

**No. 117 浮 【屋根里を彷徨う女】**
场景地点 书物庫・二阶 POINTS 1000
由二阶上至三阶时于右手边的隔层里出现。

**No. 119 浮 【冲立の后ろの少女】**
场景地点 书物庫・三阶 POINTS 0
对着小屏风后的封印举起相机稍等就会出现，注意确认是否拍到，别把其与封印本身的拍摄混淆了。

**No. 118 浮 【屋根を步く男】**
场景地点 社を封じた中庭 POINTS 500
来到屋檐上时于右前方出现。

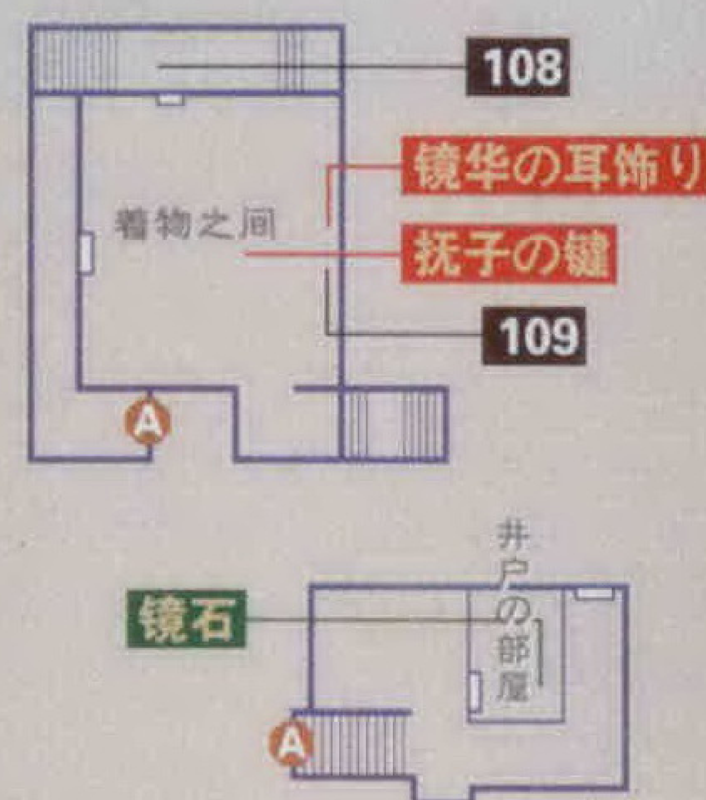
**No. 027 缚 【颜を隠した葬列（二周目）】**
场景地点 社を封じた中庭 POINTS 1000
跳至对面屋檐后，在转角处有明显的灵体反应，举起相机向下寻找即可。

### 【CHECK】分歧

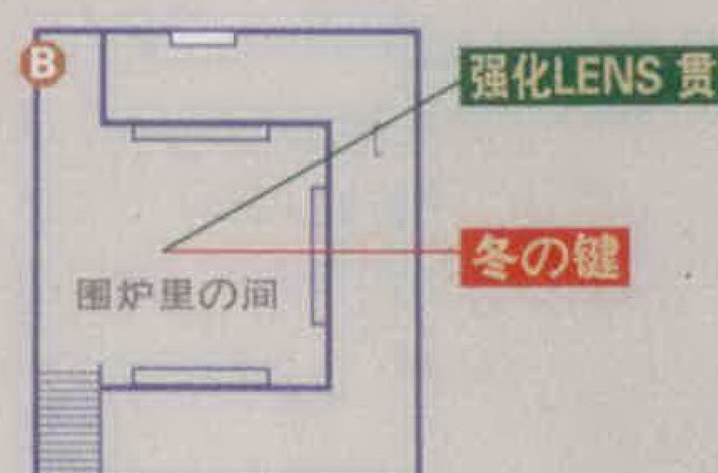
按照主线流程，此时该前往社を封じた中庭，但这里有一个支线，如果在二周目的时候完成的话就是第二个结局出现的决定条件。

前往阶段廊下・二阶，推开堵门的柜子，沿屋檐绕行至闭ざされた座敷，再由此沿梯子下到围炉里之间，在那里再战发を梳かす女！这次胜利后就可入手"强化LENS 贯"和"冬の键"——用来开启着物之间的梳妆台，可以入手两份文件以及"镜华の耳饰り"——这就是决定结局的关键道具。

十刻

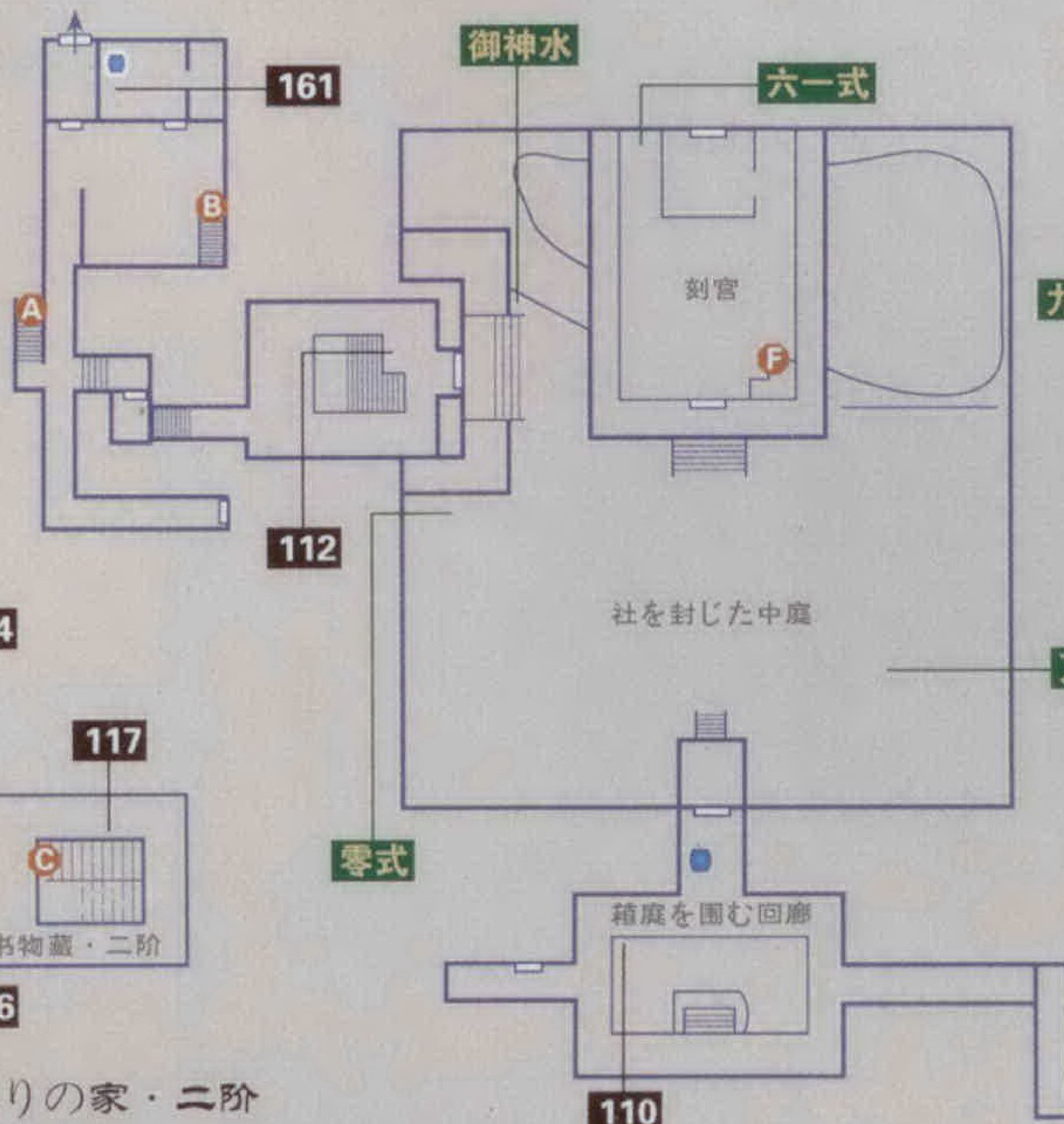



眠りの家・一阶






## 十刻




壹 眠りの家・着物の间，与发を梳かす女战斗，可入手“抚子の键”。

贰 物置廊下・一阶，使用刚入手的钥匙进入井户の部屋。

叁 来到社を封じた中庭。

肆 书物藏・一阶，入手家纹风车。

伍 双子の部屋，使用家纹风车解谜。

陆 书物藏・三阶，对小屏风后摄影，屋檐外通行可能。

柒 经社・屋根里部屋到刻宫・梁上，下至一阶后调查祭台，然后与两个针を刺す女强制战斗。胜利后大门可以开启。

捌 醒来后与深红对话。

玖 去往一阶・暗室洗印，入夜后再与深红对话。

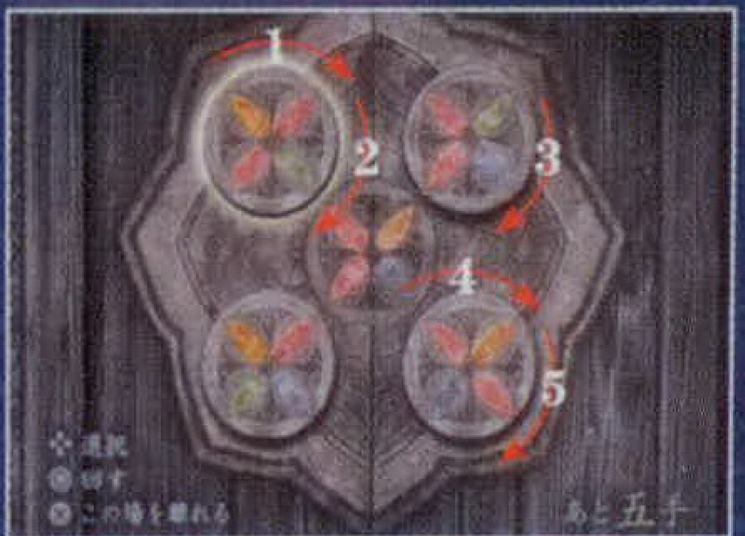
### 【CHECK】瘴气

从正式进入社を封じた中庭开始，整个梦境中就会充溢瘴气。在瘴气状态下画面都是黑白的，不仅严重影响视觉，而且各种强力怨灵会随机现身（到后期基本是画面一变黑白就会出现）追索我们；同时瘴气状态下怨灵的攻击力也会上升。

解决办法就是拾取散放在宅子各处的“祓いの灯火”，在蜡烛的燃烧时间内，梦境会处于正常状态。以后每刻人物登场时都默认携带一支蜡烛。古宅中蜡烛分布如下：

眠りの家・物置廊下・一阶
眠りの家・木像之间・一阶
眠りの家・阶段廊下・二阶
眠りの家・阶下を见く座敷
眠りの家・书库・三阶
社・土藏
社・刻宫・梁上

### PUZZLE 家纹风车




### 【强化LENS】贯

敌人中此能力后一段时间内防御力低下，此时对其攻击就可以造成更大的伤害。使用消费灵力2，升级后效果持续时间延长。对付HP较高的强力敌人时，可以考虑用此能力。但就个人经验来看，在游戏本篇中这个机能的实用价值并不高。

| 十刻可入手FILE | |
|---|---|
| 紫の表纸の日记　四 | 闭ざされた座敷 |
| 歌ト传说　三　原本 | 着物の间 |
| 祓ノ灯火文书 | 书物藏・二阶 |
| 逆身剥ギ文书 | 书物藏・二阶 |
| 破戒ノ文书 | 书物藏・二阶 |
| 紫魂ノ仪文书 | 书物藏・二阶 |
| 身切ノ文书 | 书物藏・二阶 |

| 十刻可入手FILE | |
|---|---|
| 刺魂ノ仪文书 | 刻宫 |
| 救出された女性、失踪 | 与深红对话 |
| 都市传说「眠りの家」 | 优雨の部屋写字台 |
| 「绳ノ巫女」の传承 | 优雨の部屋书架 |
| 隐れている少女 | 书物藏・三阶 |
| 井户を见く女 | 井户の部屋 |
| フィルム「奈落」 | 社・屋根里部屋 |

### 【怨灵】针を刺す女



其实此前我们很可能已经遇到过这种敌人了——如果在什么地方我们晃得过久的话，但此处是游戏第一次要求我们必须正面对决。

敌人是典型的隐形换位型，对于其正面的攻击就可以按正常方法应付，不过如果在镜头下看见敌人突然消失，那就要赶紧放下相机跑开——这是其另一种攻击方式：瞬移到身后企图蒙我们的眼睛，如果中招，周围的一切短时间内都会变得黑暗。

敌人有两个，再加上蜡烛有时间限制，这就要求尽量速战速决，用强力底片辅以强化LENS，争取一次机会就可以造成大伤害。

## 十一ノ刻　～终ノ路～

**一夜目** 思念……牵挂……羁绊……所有的人，已经陷于这个梦中，越来越深，包括深红。

壹 书库・二阶，去到最深处对祭坛拍摄封印。

贰 皆神村・书物藏・三阶，同样是对小屏风的后面再次拍摄，即可解开之前的封印，并入手戒ノ仪文书。

叁 返回书库・二阶，在祭坛前使用文书，即可打开明灭之廊下另一侧的门。

肆 经明灭之廊下来到吊り牢の间，砌ノ镜入手。

伍 刻宫，再次面对久世家当主，胜利后将砌之镜放置于台座上，原本封闭的幕帘即可通行。

陆 奈落，等待在底部的是一场恶战，需要同时面对三个巫女姿の少女，多多灵活跑位吧，胜利后开门前行。

**No. 120 浮 【二阶へ上がる男】**
场景地点 御帘の间 POINTS 1000
踏上由御帘之间通往二阶的楼梯后，于上层楼梯上出现。

**No. 121 浮 【冲立の后ろの少女】**
场景地点 书物藏 · 三阶 POINTS 1000
与上一刻119号灵在相同的位置。

**No. 126 浮 【暗に立つ女】**
场景地点 明灭する廊下 POINTS 500
来到明灭之廊下另一侧原本锁住的门前时，于身后出现。注意拍摄后身边会很快出现敌人。

**No. 127 浮 【牢の外の少女】**
场景地点 吊り牢の间 POINTS 1000
进入吊牢后在牢笼外出现，时间非常宽裕。

**No. 128 浮 【后ろに立つ少女】**
场景地点 眠りの家 · 着物の间 POINTS 500
由吊牢的另一侧门出来即回到了着物之间，前行没多远即于身后出现。

**No. 122 浮 【中庭に立つ少女】**
场景地点 箱庭を囲む回廊 POINTS 500
去过吊牢后再返回箱庭围之回廊，就会在御神木旁与123一起出现。

**No. 123 浮 【中庭に立つ少女】**
场景地点 箱庭を囲む回廊 POINTS 500
参见122的说明。

**No. 124 浮 【中庭に立つ少女】**
场景地点 箱庭を囲む回廊 POINTS 500
122和123出现一段时间后即与125一起出现。

**No. 125 浮 【中庭に立つ少女】**
场景地点 箱庭を囲む回廊 POINTS 500
参见124的说明。

**No. 024 缚 【潰された男】**
场景地点 社を封じた中庭 POINTS 1000
进入中庭后在右前方坍塌的废墟中寻找。

**No. 025 缚 【全てを背負つた男（二周目）】**
场景地点 社を封じた中庭 POINTS 1000
进入中庭后来到左前方的墓碑前，举起相机很容易找到。

**No. 026 缚 【乙月　要（二周目）】**
场景地点 社を封じた中庭 POINTS 1000
在刻宫的正门前不要进入，举起相机向右手边远方寻找。

**No. 129 浮 【祭坛で祈る老女】**
场景地点 刻宫 POINTS 1000
就跪坐在前方的布团上，对方很快会变为敌人攻击，别忘了拍就好。

**No. 130 浮 【奥へ进む女】**
场景地点 终ノ路 POINTS 2000
进入终路后先去左前方SAVE，然后踏上下行台阶时即于脚下远处出现，应事先做好准备。

**No. 131 浮 【奈落の底の少女】**
场景地点 奈落 POINTS 500
就躺在奈落的最底部，下到底就会触发情节，之前记得拍就好。

**No. 132 浮 【奥に诱う真冬】**
场景地点 冰室邸 · いけすの间 POINTS 500
进入架桥之部屋走没多远就会于远方出现。

**No. 163 浮 【窗から垂れる手】**
场景地点 冰室邸 · いけすの间 POINTS 500
基本可与132号同时拍摄，这只手会一直搭在那，再返回这个房间它还回出现，没理由错过。

**No. 168 浮 【乳母车の老婆】**
场景地点 现实 · 佛间 POINTS 1000
由一楼走廊接近佛间时，会在左前方佛间横向的门外经过，立即举起相机拍摄。

**十一刻/一夜目**

130 终ノ路 九零式 129 刻宫 026 奈落 131 121 书物藏 · 三阶 025 社を封じた中庭 024 戒ノ仪文书 眠りの家 · 一阶 眠りの家 · 三阶 122 123 124 125 御帘の间 砌ノ镜 126 128 吊り牢の间 明灭する廊下 127 120

**十一刻/二夜目**

冰室邸 绳殿 163 座敷牢 023 132 いけすの间 玄关 绳の廊下

**二夜目** 轮回……一切到了最后，深红的眼前，终于又是冰室邸。其它地方都去不了，直接前往绳殿，与绳の巫女最终战。

**【CHECK】选择**

在深红要回去时，突然看见哥哥真冬的身影走入了另一边的门——那后面，正通往着黄泉之路。

是追随哥哥而去、了结自己的心愿；还是要割舍这羁绊、返回现实世界？虽然这个选择本身不会影响结局（至少画面上看上去如此），但本作讲述的就是羁绊的故事，这就是游戏留给我们内心的选择。

醒来后与萤对话，然后去优雨の部屋入手文件及古旧磁带，再与萤对话。

| 十一刻可入手FILE | |
|---|---|
| 戒ノ仪文书 | 书物藏 · 三阶 |
| 刺青模样の日记　一 | 吊り牢の间 |
| 戒ノ仪文书 | 与萤对话 |
| 歌ト传说　二 | 与萤对话 |
| 「眠り巫女」について | 优雨の部屋 |

## 十二ノ刻　～戒ノ仪～

本刻的目的就是找全四根刺青木，从而能够进入刻宫深处，而四根刺青木的位置就在东南西北四个人形祭坛上。

壹 人形の祭坛 · 东入手刺青木 · 一，然后要与巫女姿の少女强制作战，胜利后入手“强化LENS 击”。

贰 人形の祭坛 · 北，刺青木 · 二入手。

叁 如果取道着物の间，会与发を梳かす女强制性最后一战。

肆 经木像之间来到人形の祭坛 · 西，刺青木 · 三入手。

伍 经围炉里之间、大阶段来到人形の祭坛 · 南，刺青木 · 四入手。

陆 刻宫，再一次面对久世家当主。然后一路下行，直至终ノ渊。

柒 醒来后在客厅入手FILE，随后回自己的房间听取磁带“古いテープ　乙月”。

捌 调查书桌上的灵石播放器。

玖 深红の部屋，行至书桌旁会引发情节，沿梯子爬至屋根里部屋，可以入手文件和响石の耳饰り。

**No. 164 浮 【押入れの子供】**
场景地点 栅の廊下 POINTS 2000
由着物之间来到栅之廊下后，去开右手边尽头的门，灵体就在里面。

**No. 162 浮 【镜にしかいない女】**
场景地点 栅の廊下 POINTS 2000
快来到木像之间时，注意向镜子里观察，可以看到在门边的灵体，我们向实际中的对应位置拍摄即可。

**No. 020 缚 【镇女 · 时雨（二周目）】**
场景地点 人形祭坛 · 南 POINTS ——
在祭坛木台的角落里，不难寻找。

**No. 031 缚 【流れゆく魂（二周目）】**
场景地点 终ノ渊 POINTS ——
来到终渊后沿着石侧前行，在最前端向水流的尽头处寻找。

**No. 030 缚 【穿たれた巫女达（二周目）】**
场景地点 终ノ渊 POINTS 1000
就在终渊石宫的大门处，这里要尤其注意需要一步步向前走试探出拍摄位置，否则稍有过头就会引发剧情。

**No. 133 浮 【屋根里の女性】**
场景地点 现实 · 屋根里部屋 POINTS 1000
由深红的房间上到屋根里就会出现，及时拍摄就好。

**No. 166 浮 【机の下の女】**
场景地点 现实 · 怜の部屋 POINTS 500
拿到响石の耳饰后返回自己的房间，灵体就会在写字台下出现。

**【强化LENS】击**

消费当前所有灵力的强化攻击，其攻击力视乎残余灵力的多少。升级后攻击力增加。灵力少时效果并不明显，但MAX值时攻击很可观。

**【CHECK】变化**

现在的巫女姿の少女手中没有了武器，但飞得更高了，其攻击方式变为从上空扑下来，只是要注意攻击判定点会变得很高就是了。

## PUZZLE 光与影

拿取四根刺青木都需要相应解一个"灯火与光影"的谜题，目的就是使刺青木左右光源均衡，其本身的影子消失，注意红色灯火是不可操控的。各祭坛最终要点亮的灯火见图。





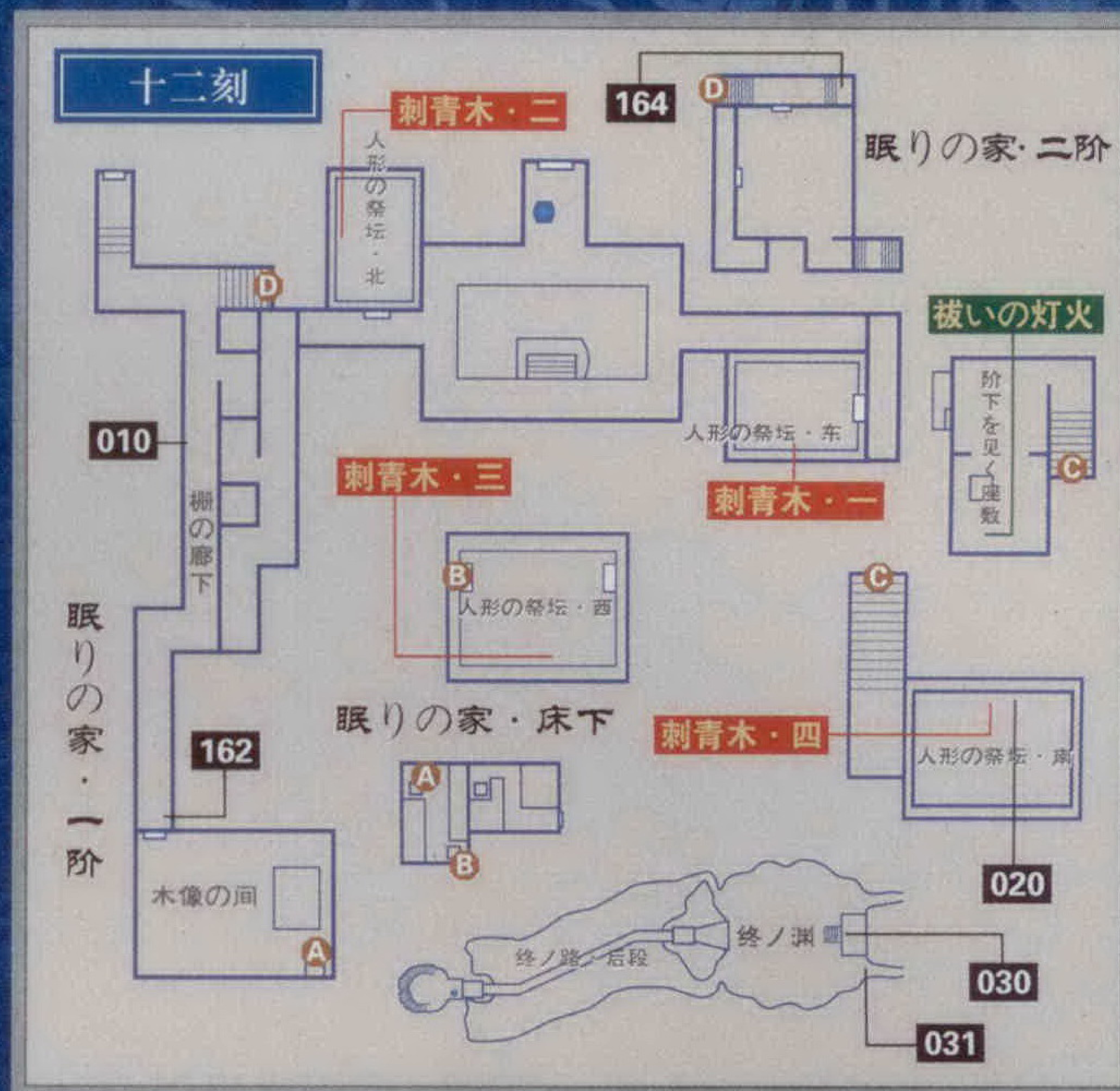








随着探索和调查的深入，萤了解到了"封印"刺青巫女的方法——那就是用刺青木镇住她，这也是此刻他行动的目的，但他的理解正确吗……




| 十二刻可入手FILE | |
|---|---|
| 紫の表纸の日记　三 | 眠りの家・着物の间 |
| 萤が残したノート | 现实・客厅 |
| 异界研究者の手记 | 现实・屋根里部屋 |
| 古いテープ　乙月 | 现实・客厅 |
| フィルム「乙月」 | 现实・屋根里部屋 |

深红已陷入沉睡，现在萤也悄无声息了。这就是他们的选择吗，或者是无法逃避的命运?怜的心，又该往何处去?

### 【CHECK】去留

如果此前萤在第十刻拿到了镜华の耳饰り，那么在二周目的这里，萤就会躺在沙发上，虽然陷于沉睡，但并没有消失；否则我们会看到他也已化成一个焦黑的人形痕迹……

| No. 136 | 浮 | 【社へ消える女】 |
|---|---|---|
| 场景地点 社を封じた中庭 | | POINTS 500 |
| 位于刻宫门前，不难拍摄。 | | |

| No. 137 | 浮 | 【御帘の中の女（二周目）】 |
|---|---|---|
| 场景地点 刻宫 | | POINTS 1000 |
| 进入刻宫后向前方帘子内拍摄。 | | |

## 十三ノ刻　～刺青ノ声～

也许每一个宿命的终点都在奈落，不论是要在那里就此沉睡还是结束过去的一切从而返回……但总之我们先要去到那里。本刻的目的就是收集五块砌之镜的碎片，拼接完整后再次将其放到刻宫去。

壹 映写室，砌ノ镜の破片・五入手。

贰 箱庭を围む回廊，调查御神木的根部，砌ノ镜の破片・一入手。

叁 御帘の间，砌ノ镜の破片・三入手。

肆 吊り牢の间——注意从明灭之廊下那边无法通行，需要经着物之间绕行，砌ノ镜の破片・二以及"强化LENS 贯"入手。

伍 木像の间・一层，砌ノ镜の破片・四入手。收集完全后，会被自动送到箱庭を围む回廊。

陆 刻宫，与久世家当主最终战，胜利后放置上砌镜，我们要向终路前行。

### 【CHECK】镇女

镇女，负责执行仪式的少女。她们会用刺青木钉住刺青之巫女的四肢，并唱起"镇魂"之歌祈祷巫女快些就此沉睡。而所谓"镇"的含义，也就在此了。

但四位镇女中，雨音其实正是零华的恋人久世要的妹妹，她不忍看到二人苦苦相思，人世永隔。正是雨音偷偷把要带进了刻宫，指引他一路下到了终渊。这显然是犯了禁忌的，雨音受到了严惩——她被钉在了奈落之底……

本刻中对于这四个镇女的浮游灵的拍摄并不在主线流程上。注意在拍摄153和154之前要先去拍摄151和152，否则就拍不到了。

| No. 013 | 缚 | 【久世零华】 |
|---|---|---|
| 场景地点 吊り牢の间 | | POINTS 1000 |
| 进入吊牢之间后左行几步，再向牢内拍摄。 | | |

| 十三刻可入手FILE | |
|---|---|
| 赤い表纸の日记　二 | 围まれた部屋 |
| 刺青模样の日记　二 | 奈落 |

| No. 151 | 浮 | 【残された仪式】 |
|---|---|---|
| 场景地点 回廊 | | POINTS 1000 |
| 经眠之家的围炉里之间来到回廊，由窥视孔向内拍摄。 | | |

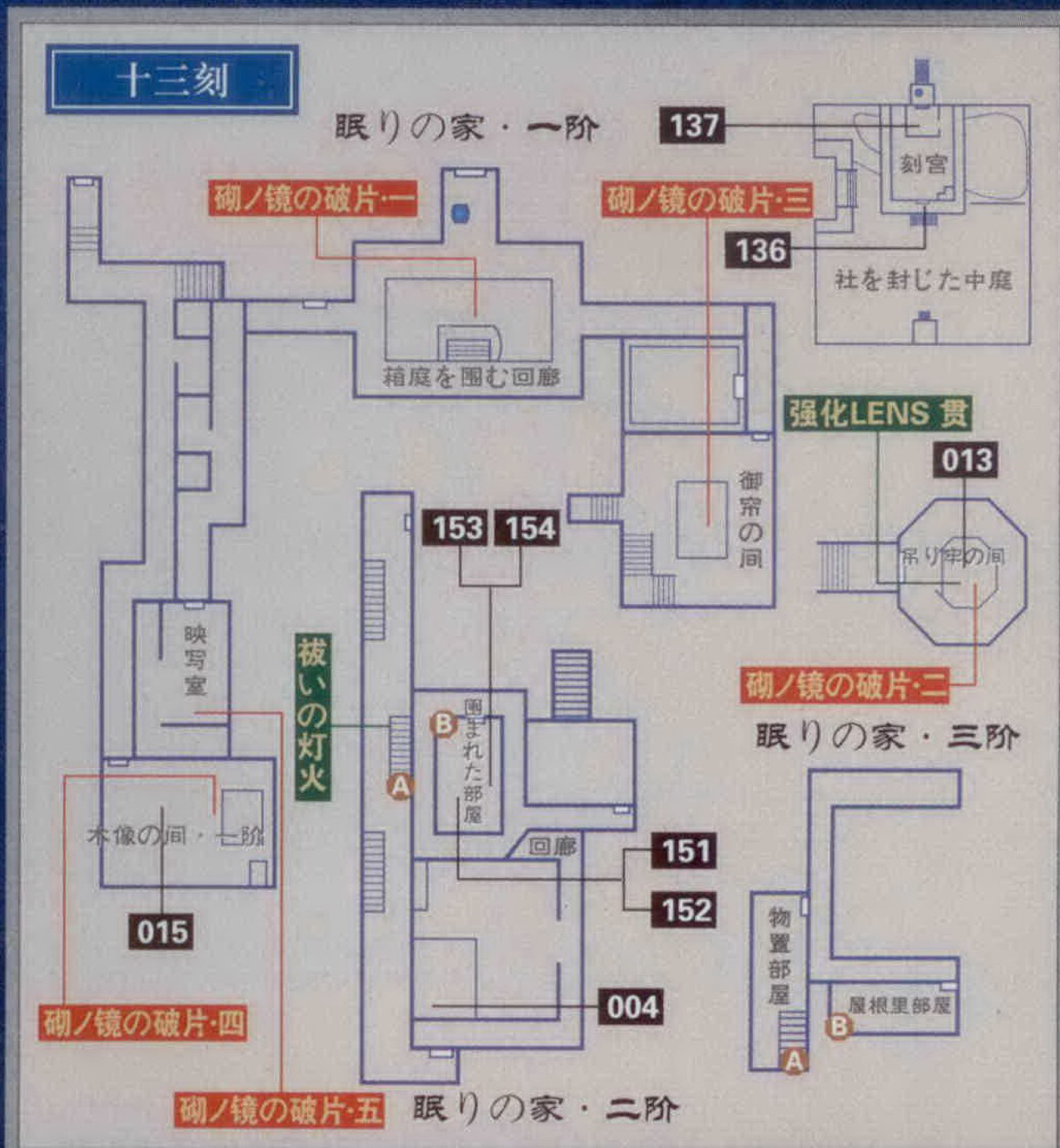
| No. 152 | 浮 | 【残された仪式】 |
|---|---|---|
| 场景地点 回廊 | | POINTS 1000 |
| 参见151的说明。 | | |

| No. 153 | 浮 | 【镇女の最后】 |
|---|---|---|
| 场景地点 围まれた部屋 | | POINTS 1000 |
| 来到眠之家的屋根里部屋，调查房间深处的门板，这时地板上的暗门就可以打开了，下去即可。 | | |

| No. 154 | 浮 | 【镇女の最后】 |
|---|---|---|
| 场景地点 围まれた部屋 | | POINTS 1000 |
| 参见153的说明。下去后灵体就在前方躺着，注意敌人也会同时出现，此前最好暂时把"追"的能力关掉。 | | |

| No. 004 | 缚 | 【久世夜舟】 |
|---|---|---|
| 场景地点 回廊 | | POINTS 1000 |
| 实际上灵体是在御帘座敷内，由阶段廊下进入后在两扇纸窗间向那团东西拍摄即可。 | | |

| No. 015 | 缚 | 【刻まれなかった女】 |
|---|---|---|
| 场景地点 木像の间・一阶 | | POINTS 1000 |
| 在放置有蜡烛的台子北侧向台子拍摄。 | | |



# 终ノ刻　～涯ノ渊～

壹　终路・前段，注意一旦推开前面的门，就无法再回头。

▼

贰　几乎是无底的奈落，一路绕行，途中会分别两次遭遇巫女姿の少女，第二次敌人有两个，下到最底部解决战斗。由于全部是不拿武器的飞行版，所以擅用“避”的话不难对付。

▼

叁　终路・后段，前行直至终ノ渊。



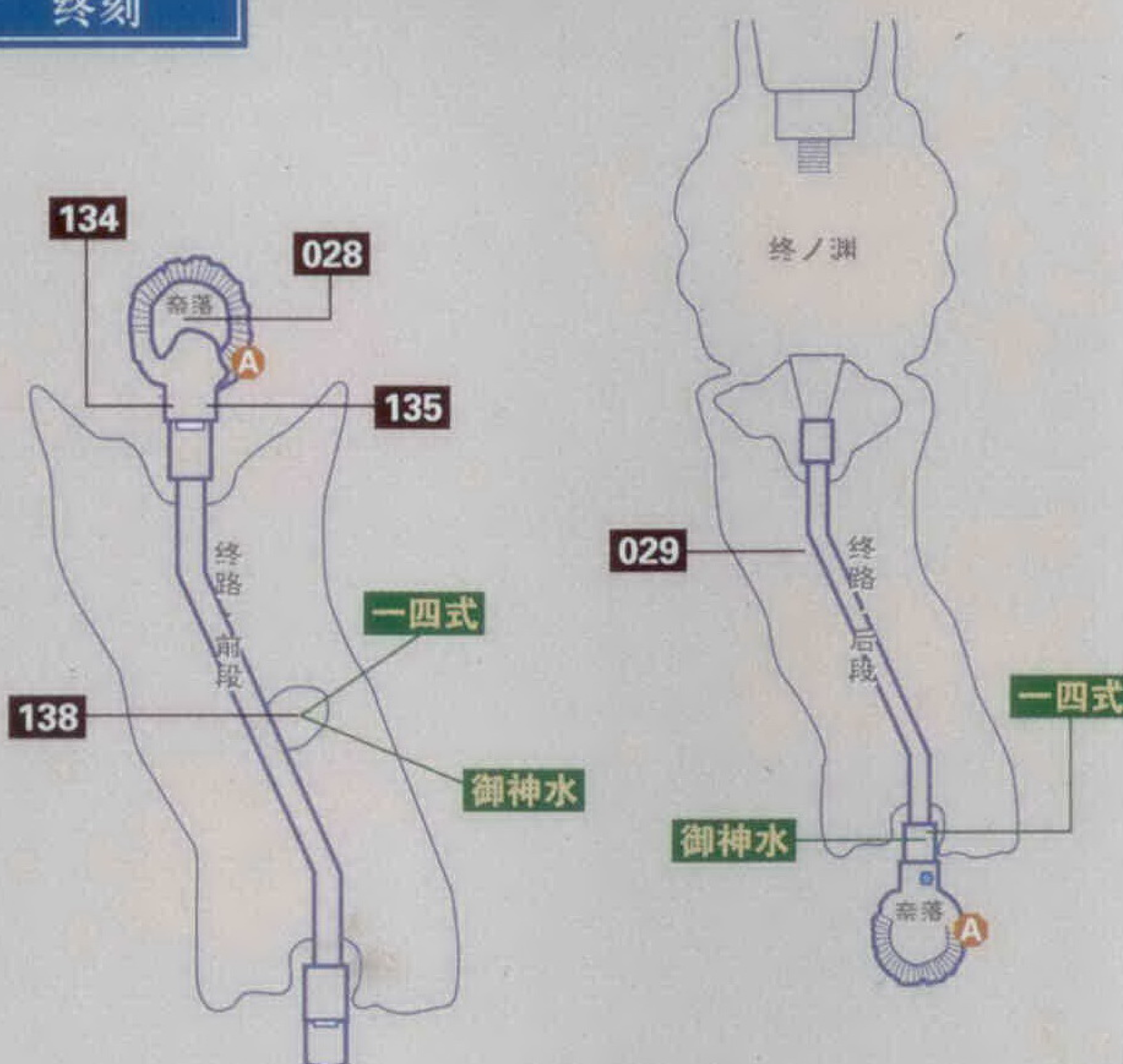
**No. 138　浮　【祠に立つ女性】**
场景地点 终ノ路・前段　POINTS 1000
就在远方的祠前站立，非常明显。

**No. 134　浮　【奈落へ诱う女】**
场景地点 奈落　POINTS 500
进入奈落触发情节后，别忘了转身向后拍摄。

**No. 135　浮　【奈落へ诱う女】**
场景地点 奈落　POINTS 500
参见134的说明。

**No. 028　缚　【奈落に留まる亡者（二周目）】**
场景地点 奈落　POINTS 1000
在奈落最上部沿着那根直垂底部的绳子向下拍摄。

**No. 029　缚　【入水した男（二周目）】**
场景地点 终ノ路・后段　POINTS 1000
快要到达那个鸟居时，向左手边桥旁的水中寻找。




## 【最终战】刺青の巫女・久世零华



久世零华，最后的刺青巫女。当初整个“眠之仪式”，就是牺牲巫女，把其他人的苦痛通过文身的方式转嫁到巫女身上，而后巫女将带着这些痛苦长眠——全身纹上刺青，然后手足均被钉在终渊。由于那也是黄泉之路，所以刺青之巫女也同样郁积着暗的力量——这邪气的仪式，也可以看成是这样一种催化吧。

但零华的恋人，久世要，却始终也想见上她——哪怕是最后一面。为此他不惜触犯最大的禁忌潜入了终渊之地，在那里他终于见到了一息尚存的零华。可就在这时，要却被久世家当主从背后一刀砍倒，倒在了将死的零华的面前……

所有的恨意就在这一瞬间爆发，从此不再只是故去之人——那些对故去的人心中存有思念的现世之人，也会被一种无形的羁绊拉扯入这个仿佛梦境的世界。在这个世界里人们会见到自己日夜想念的人，如果甘愿就这样跟对方一起走下去，那么现世的自己，也就将沉睡下去，直至永远……

但这一切该结束了——



↑这就是我们攻击的好时机。

零华的攻击主要有三种方式，一是利用背后的魂体飞行在空中，然后高速撞过来，如此可能反复多次。这个过程中虽然也可以抓FATAL FRAME，但确实过于危险，不如老老实实地躲避。

零华的第二种攻击方式就是我们反击的好时候：她会实实在在地向怜走过来，同时身边会放出一些灵魂状的东西——这些东西基本打不到怜，我们只要开镜，等待出手的时机就好了。

有时零华背上的魂体会把怜强制拉入一个扭曲的空间，在这里零华会来追你，如果被抓到了就是一击必杀（镜石有效，可以抵挡一次）。不过实际上这个也没有威胁：一开始不要乱跑，就站在屏幕中央，等对方出现了之后，怜再向相反方向跑，否则很容易一头撞进人家怀里。

总之抓住第二种攻击的机会，重创刺青之巫女吧！



↑被拉入黑白世界后一开始不要乱跑。

## 绊之章　通关要素

游戏通关后读取通关进度，会追加众多内容，其中包括新难度、任务模式（MISSION MODE）、人物服装选择、新要素购入以及鉴赏模式。其中最有内容的当属**新要素购入**以及**任务模式**了。许多隐藏服装和装饰，以及强力机能，都需要在达成一定条件后于前者内购入；任务模式则是自我挑战的地方，同时最为强力的几个机能也要求我们在任务模式中取得成绩。简介如下：

| 名称 | 购入条件 | 所需分数 |
|---|---|---|
| 设定资料 | 游戏本篇1回通关，并且灵LIST收集达到50体以上 | 5000 |
| プロモーション画像 | 游戏本篇1回通关，并且灵LIST收集达到50体以上 | 5000 |
| プロモーション映像 | 游戏本篇1回通关，并且灵LIST收集达到50体以上 | 5000 |

**强化LENS 灭**
使用可能人物 怜、莹　购入所需点数 30000
购入条件 游戏本篇1回通关，并且灵LIST收集达到150体以上
强力攻击型强化机能，可以视为刻和零的强化版。使用消费灵力4，升级后攻击力上升。

**强化LENS 连**
使用可能人物 怜、莹　购入所需点数 30000
购入条件 MISSION模式全通关
攻击型强化机能，主要是提升普通摄影时机（非ZERO SHOT或者FATAL FRAME时机）的攻击力。使用消费灵力1，升级后攻击力上升。

**强化LENS 封**
使用可能人物 怜、莹　购入所需点数 15000
购入条件 游戏本篇1回通关
辅助型强化机能，可以在一段时间内完全停止怨灵的行动。使用消费灵力3，升级后效果持续时间延长。

**装备机能 感**
使用可能人物 怜、深红、莹　购入所需点数 5000
购入条件 游戏本篇1回通关
购入后即自动生效，入手后从游戏二周目开始即可拍摄到一些以前看不到的灵体，灵LIST收集必备。

**装备机能 扩**
使用可能人物 怜、深红、莹　购入所需点数 10000
购入条件 游戏本篇1回通关，并且灵LIST收集达到100体以上
可以调整射影机的“焦距”，按下L3或R3即为缩放射影画面下的视野，注意不要被其影响到对实际距离的把握。

| 装备机能 无 | |
|---|---|
| 使用可能人物 | 怜、深红、莹 |
| 购入所需点数 | 100000 |
| 购入条件 | NIGHTMARE难度通关 |

购入后即自动生效，任何底片数量变为无限，不再有消费。

| 装备机能 祭 | |
|---|---|
| 使用可能人物 | 怜、深红、莹 |
| 购入所需点数 | 100000 |
| 购入条件 | MISSION模式全部以S级评价通关 |

系列最强机能。入手后光圈蓄力值、相机灵力值，以及深红的“御神石之守护”的蓄积槽都时刻保持在全满状态；此外射影作战画面下将始终保持在FATAL FRAME状态。

| 服装/饰品 | 购入条件 | 所需分数 |
|---|---|---|
| 怜 浴衣·黑 | 游戏本篇1回通关 | 5000 |
| 怜 浴衣·赤 | 游戏本篇2回通关 | 10000 |
| 怜 スーツ（OL装） | 游戏本篇3回通关 | 20000 |
| 怜 エプロンドレス(洋装) | NIGHTMARE难度通关，或MISSION模式全通关 | 3000 |
| 深红 浴衣·青 | 游戏本篇1回通关 | 5000 |
| 深红 浴衣·ピンク | 游戏本篇2回通关 | 10000 |
| 深红 零コスチューム(一代服装) | 游戏本篇3回通关 | 20000 |
| 深红 エプロンドレス(洋装) | NIGHTMARE难度通关，或MISSION模式全通关 | 30000 |
| 萤 浴衣·绀 | 游戏本篇1回通关 | 10000 |
| 萤 浴衣·枯叶 | 游戏本篇2回通关 | 20000 |
| 怜 发饰り | 游戏本篇1回通关 | 3000 |
| 怜 めがね（眼镜） | 游戏本篇2回通关 | 6000 |
| 怜 猫耳 | 游戏本篇3回通关 | 9000 |
| 怜 カチューシャ(发簪) | 灵LIST收集完整 | 12000 |
| 深红 发留め | 游戏本篇1回通关 | 3000 |
| 深红 めがね（眼镜） | 游戏本篇2回通关 | 6000 |
| 深红 猫耳 | 游戏本篇3回通关 | 9000 |
| 深红 カチューシャ(发簪) | 灵LIST收集完整 | 12000 |
| 萤 钵卷 | 游戏本篇1回通关 | 3000 |
| 萤 めがね（眼镜） | 游戏本篇2回通关 | 6000 |
| 萤 きつね耳（狐耳） | 游戏本篇3回通关 | 9000 |
| 萤 めがね（白色眼镜） | 灵LIST收集完整 | 12000 |
| ルリ リボン（丝带） | 游戏本篇1回通关 | 3000 |
| ルリ 铃 | 游戏本篇3回通关 | 9000 |

| MISSION 1-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 生き残った女／黑い影 |
| 过关条件 | 击倒生き残った女 |
| S级标准 | 总分40000以上 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 1-2 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 四つん这いの女 |
| 过关条件 | 击倒四つん这いの女 |
| S级标准 | 单张最高分5500以上 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 1-3 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 乳母车の老婆×4 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 总分9500以上 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 1-4 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 彷徨う母娘 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 过关时间30秒以内 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 2-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 白装束の男（空手）×3 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 过关时间25秒以内 |
| 装备底片 | 一四式1张 |

| MISSION 2-2 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 白装束の男（武器）×2／刺青が刻まれた男×2 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 总分30000以上 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 2-3 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 彷徨う母娘（娘）／镇女（冰雨、时雨、水面、雨音） |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 使用底片10枚以下 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 3-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 白装束の男／刺青が刻まれた男／颜を隐した男 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 过关时间1分20秒以内 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 4-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 镇女（冰雨、时雨、水面、雨音） |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 过关时间1分钟以内 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 4-2 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 针を刺す女 |
| 过关条件 | 击倒针を刺す女 |
| S级标准 | 达成7连击 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 4-3 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 刺青を刻まれた男、白装束の男×2 |
| 过关条件 | 5分钟内击倒刺青を刻まれた男 |
| S级标准 | 总倒敌数30体以上 |
| 装备底片 | 一四式99张 |

| MISSION 5-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 久世家当主／刺青の巫女／颜を隐した男 |
| 过关条件 | 脱出眠之家 |
| S级标准 | 被发现时间少于15秒 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 6-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 生き残った女／彷徨う母娘（母）／四つん这いの女／发を梳かす女 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 总分25000以上 |
| 装备底片 | 一四式50张 |

| MISSION 6-2 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 四つん这いの女 |
| 过关条件 | 击倒四つん这いの女 |
| S级标准 | 过关时间20秒以内 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 6-3 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 镇女×3 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 过关时间25秒以内 |
| 装备底片 | 一四式3张 |

| MISSION 6-4 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 久世家当主／乳母车の老婆×4 |
| 过关条件 | 击倒久世家当主 |
| S级标准 | 总分17000以上 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 7-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 久世家当主／刻ミ女×2 |
| 过关条件 | 击倒久世家当主 |
| S级标准 | 单张最高分17000以上 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 8-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 乳母车の老婆×3 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 单张最高分9000以上 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 8-2 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 镇女(敌人无限再生，最多同时出现3体) |
| 过关条件 | 坚持3分钟 |
| S级标准 | 总倒敌数20体以上 |
| 装备底片 | 一四式99张 |

| MISSION 8-3 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 针を刺す女／巫女姿の少女／颜を隐した男／久世家当主 |
| 过关条件 | 从奈落最上部脱出 |
| S级标准 | 过关时间3分40秒以内 |
| 装备底片 | 一四式50张 |

| MISSION 8-4 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 颜を隐した男 |
| 过关条件 | 击倒颜を隐した男 |
| S级标准 | 使用底片2张以下 |
| 装备底片 | 一四式30张 |

| MISSION 9-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 深红 |
| 出现敌人 | 久世家当主／颜を隐した男／绳の巫女／绳の男 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 过关时间5分钟以内 |
| 装备底片 | 一四式50张／六一式10张／九零式5张／零式3张 |

| MISSION 9-2 | |
|---|---|
| 使用人物 | 萤 |
| 出现敌人 | 久世家当主／颜を隐した男／绳の巫女／绳の男 |
| 过关条件 | 敌全灭 |
| S级标准 | 过关时间5分30秒以内 |
| 装备底片 | 一四式50张／六一式10张／九零式5张／零式3张 |

| MISSION 10-1 | |
|---|---|
| 使用人物 | 怜 |
| 出现敌人 | 久世家当主／颜を隐した男／绳の巫女／绳の男／刺青の巫女 |
| 过关条件 | 击倒刺青の巫女 |
| S级标准 | 过关时间7分30秒以内 |
| 装备底片 | 一四式50张／六一式10张／九零式5张／零式3张 |

□文责／转职为地缚灵版的 唯夜



WORLD SOCCER Winning Eleven 9





# 君临天下

**8月4日，所有WE迷在05年的第二个节日，在炎炎夏日，WE9将以其新的面貌来掀起一场新的足球风暴。相信所有的实况迷，都会在WE9上领略实况足球带给我们全新的快乐。笔者在拿到游戏后，大约与电脑和朋友对战了50场左右的时间。与每次的更新换代一样，本次的WE9在较之WE8LE,变化是巨大的。不仅仅是在操作上，足球的运行轨迹和物理性得到了更大的提高，游戏中还增加了全新的动作和要素。其中许多要素令比赛的真实性和玩家的代入感更强。下边，就由我来和大家聊聊这些全新的变化。**

| PS2 | 本刊译名：胜利十一人9 | | | |
|---|---|---|---|---|
| | KONAMI | 2005.8.4 | 7140日元 | 2108Kb |
| 体育竞技 | DVD-ROM | 日版 | 1-8人 | 全年龄推荐 |

## 1 实战操作，大幅变革

说到操作，每当更新换代时，大家讨论最多，争议最大的都是操作的手感。与朋友聊天时，朋友经常开玩笑说，WE的每次换代，其实说复杂也简单，换个界面，加点新动作，更新一下球员的数值，操作上就是把以前好进的球变不好进了，把以前不好进的球变好进了。听起来挺搞笑也很武断，但是似乎也是有那么点道理。

### ✪ DRIBBLE

WE9的盘带比WE8LE就目前我个人的感觉来说似乎更难了些，盘带动作的惯性很大，而防守队员的防守面积也增大了。以前喜欢利用身体来进行盘带的方式，在这代并不像以前那样吃香了。在以前的几代中，body balance这个数值的重要程度想必大家也都知道，在这代中身体平衡数值的作用被削弱了一些。记得以前一个



↑本作如此的动作90%会被判犯规，光靠身体吃饭也行不通。





↑亨利眼见雷耶斯前插准备直接出球塞敌人身后，眼看一个完美的传跑配合就要完成……怎么球传到人家脚下了？没辙、本作对短传的准确和速度的削弱实在是没法说。

直塞，阿德里亚诺从后边赶上，一把拉倒后卫，然后怒射进球这种令人很郁闷的事会很少发生了。因为在WE9中，只要后卫将位置卡住，那些身体平衡能力超强的球员只要将你从身后或者两边撞倒，就会被吹罚犯规，从这点看来，WE似乎更真实了。盘带还有一个重大的变化就是不需要按住R2键就可以进行横向拉球。估计是为了照顾PSP而做的改动吧。这个盘带动作被彻底的平民化……在以往几代，我个人觉得高手和顶级选手的差距，往往就在R2键的使用上。

### ✪ SHORT PASS and LONG PASS

又是一个巨大的改动啊，本代的短传精度，被大幅度的降低了，一脚出球的失误率大大增加。传跑的时间如果不是非常理想的话，经常可以看到球到人不到的情况。包括电脑在内，我的第一个WE9进球，就是直接将电脑门将传给后卫的传球断下，然后直接推射空门得手的。还有就是，如果接球队



↑本作中头球比以前好抢得多，顶出来的球力量也变大了，威力恢复正常。

员和传球队员的距离过近的话，在传球时一定要注意接球队员的面对方向，如果接球队员是背对着传球人，往往会看不到来球而将球漏过造成失误的。半转身传球的准确度也大幅度下降，经常出现传球失误，但应该是更贴近真实了。由于传球精度的降低，L1+三角的吊身后球的作用也被减小了，球速很快，虽然可以越过防守队员，但往往很靠近门将的位置而被门将将球没收。再有值得一提的就是，新增加了门将的上手抛球，力量非常大，经常可以将球抛到中场附近，准确率也比较高，个人感觉非常好用。

再来说说长传，可能是由于平时大多时间实行的是阵地战的打法，个人感觉长传的准确度和上代差不多，但是速度有所加快，看准机会，偶尔使用半场大范围的长传转移会收到奇效。

### ✪SHOOT

从射门这点看来实况已经快完成由SPG游戏到STG游戏的转型了^_^，虽然是个玩笑，但是可以看出KONAMI对WE射门的这个环节上越来越重视了啊。由于新加入的特技中距离射门，而拥有这个特技的选手，在禁区前沿23-28米的射门得分的成功率变得很高，经常可以看到在禁区前沿炮弹般的射门直挂网窝，有时镜头都来不及转移。各位玩家可以尝试一下令人“恐怖”的中距离射门。

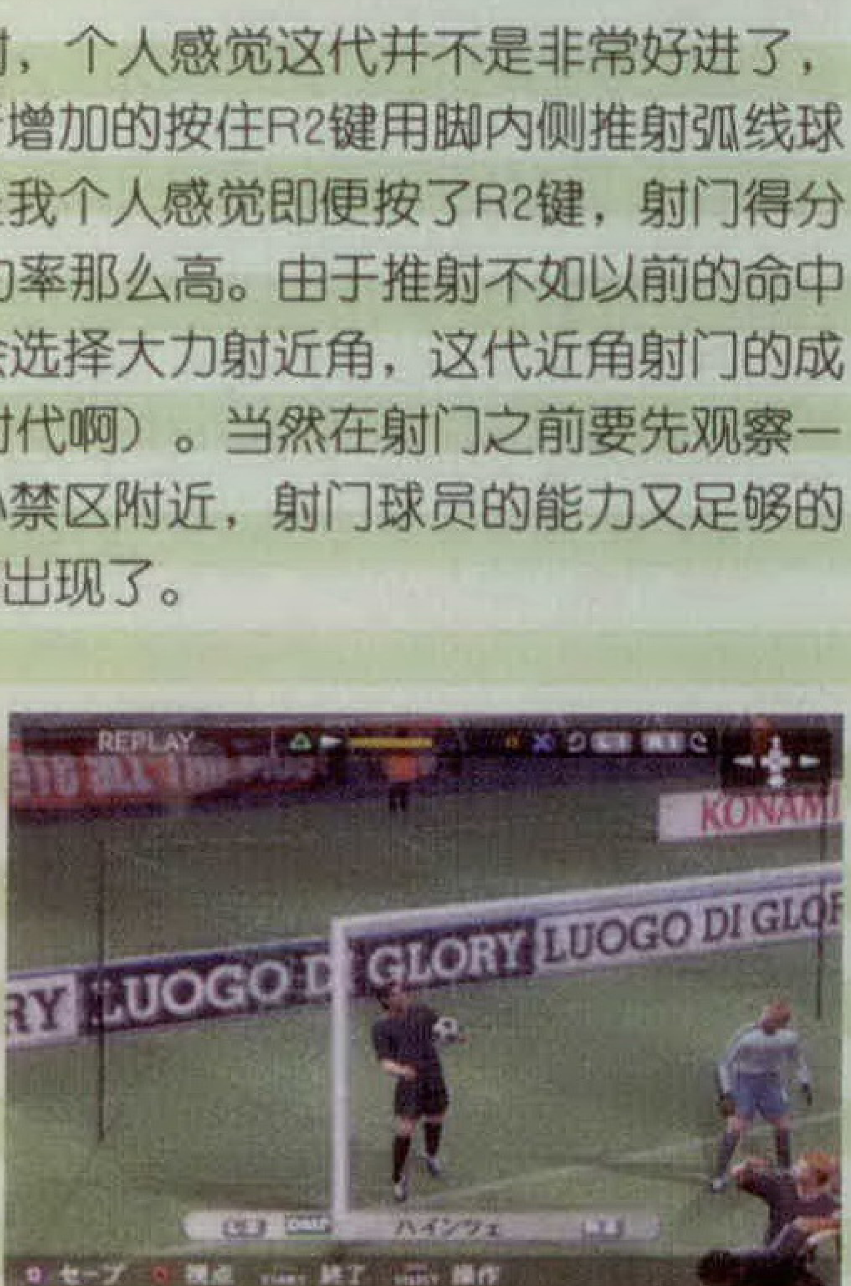




↑敌人身后好大一个空当，我塞！L1+三角！……但过平的弧线使球的运行距离过长，很容易就被对手拦下，这招在本作也不实用了。

关于上代非常好进的45度角的推射，个人感觉这代并不是非常好进了，推射容易被门将扑到或者偏门而出。新增加的按住R2键用脚内侧推射弧线球的射门对技巧的准确度略有改善，但是我个人感觉即便按了R2键，射门得分的几率也不是像原来WE8LE的推射成功率那么高。由于推射不如以前的命中率那么高，所以单刀球我个人的一般会选择大力射近角，这代近角射门的成功率有所上升（我感觉回到了WE6FE时代啊）。当然在射门之前要先观察一下门将的位置，只要门将的站位站在小禁区附近，射门球员的能力又足够的话，大力怒射近角吧，华丽的进球就要出现了。

### ✪CROSS



↑这种球都救得出来！可见防守意识在本作中的重要性了。

头球攻门在经历了WE8LE的低迷之后重新复活，下底传中已经重新可以作为一种进攻手段了。但是个人感觉仍然没法作为一种重要的得分手段，由于防守队员的防守面积非常大，进攻队员要利用手动抢点，但是得到改善的是头球的力度，不再像WE8LE那样软绵绵的顶不上力量。

在中场的头球争顶正像前边所说需要利用手动先抢位，这时，身高和身体平衡能力的作用在这里得到了体现，前边已经提到，在本代中，身体平衡能力的作用不像前几代的作用那么大，但在争顶头球的时候，身体平衡能力强的队员十分吃香。虽然有时候容易犯规，因为抢点而犯规的情况在以往还没有出现过，应该算一个全新的要素了吧。

### ✪DEFENCE

防守所包含的范畴很大了，在这里我着重和大家聊聊抢断和铲球，玩过前几代的玩家都应该知道，中后卫所需要的数值依次排序为身体平衡能力、防守能力、反应、头球能力和弹跳、还有就是速度。其中身体平衡能力的作用很大，比如斯塔姆、坎贝尔、费迪南德这种身体平衡能力超强的球员比较受大家的睐。而像内斯塔和卡纳瓦罗这样防守卡位能力超强的球员虽然也不错，但使用起来由于身体能力不足，经常在已经卡住位置的时候被对方前锋用身体挤开，造成对方的突破成功。而在WE9中，相信这样的情况已经越来越少了，内斯塔已经一跃成为顶级后卫。在防守卡位时身体平衡能力的作用已经被削弱，如果被防守队员卡住了位置，进攻队员很像以前那样再利用身体将球反断下来，即便是利用身体将防守队员撞倒，裁判会立即吹罚进攻方犯规。所以说，在后防球员的选择上，要特别重视球员的防守能力。在操作方面，还是像以往一样，如果不是铲球的话，尽量不要猛扑。由于这代的短传精度较低，在防守时，可以提前预判对手传球路线，在位置卡在对手的传球路线内，这样非常容易造成对手的传球失误，特别是在前场的防守，如果成功的话，可以造成前场的界外球。

↑定位球的变化使玩家的进攻手段变得更加丰富，尤其是角球变得更加好争顶，掌握好角球技术将会对比赛有很大好处。

关于铲断，我还是建议大家在中前场可以多多使用，个人感觉铲球的防守面积较之以前变得大了些。在遏制对手的反击时有时铲断可以收到奇效，特别是拥有铲球特级的球员。但是在后场的铲球要十分的小心谨慎，由于可能会被对手晃开造成致命的突破，而在中前场，铲球时一定要果断，一般的铲球时机是在对方球员拿球转身的一刹那，预先猜测对手的转身带球方向或者传球方向，果断的下脚。

门将在这代的作用又有所增强了，虽然没有像WE8那样的BT，但是也不像WE8LE那样弱，表现尚可。基本上一个好的门将能起到球队最后一道屏障的关键作用，而拥有扑单刀特技的门将可以说对于单刀球的防守能力大大加强了，所以单刀球的得分率相对于上代来说大大地下降了。

### ✪FREEKICK





↑在禁区前沿一带的射门变得非常好进，像在这个位置起脚的话，一般有“远射”特技的球员都能八九不离十。所以“远射”特技在本做中也非常重要。



定位球得分的作用也得到了加强，特别是上代几乎可以被沦为鸡肋的角球，在本代由于头球的复活而作用也明显了起来。任意球的得分几率也有所上升。

在我经过了与朋友的多盘对战和口头交流后，大家都发现WE9角球在被开出后，利用R2的强行移动进行抢点的成功率很高。我个人的习惯是开前点，力量大概在三分之一到五分之二左右，按住上加快球速，往门内旋转，然后按住R2控制禁区内的进攻队员抢前点头球攻门，虽然有时不见得抢到位置了就能将球顶入，但确实抢点的成功率大大地提高了。关于战术角球，一般是将球传给上来接应的队员，首先要护住球，这时的选择一般有两个，如果控球队员有一定的盘带和身体平衡能力，可以选择从底线向禁区中间钻。在禁区里多使用横向拉球来迷惑防守球员的判断（还有可能造成对方的犯规），伺机将球传给中间有空位的队员射门。

关于任意球，首先来说，任意球的短传有了力量槽，算是WE9一个全新的改变。再有很多玩家都说，这代的任意球直接射门的得分几率变高了，但是我通过一系列的对战交流，发现这代的任意球虽然比以往的得分几率有所上升，但是如果防守方按住三角键控制门将提前移动，直接射门得分的几率还是很低的。所以我推荐在20-28米以内的任意球，可以考虑利用一拨一射的方式来完成。在WE9的一拨一射模式的操作方式做了键位上的变化，以前在罚任意球时是利用选择键来进入一拨一射的模式，在本代改为了长按R2键来实现，而以前拨球的R3键改为和二过一相同的键位即L1+X。推荐左边的任

意球用左脚的球员，右边的任意球用右脚的球员。如果是正面的位置，将球瞄准门将就可以，前边的球员将球拨开后，射门力量大概把握在三分之一到一半左右。只要不被对方的后卫挡住，射门球员的射门力量又足够的话(射门力量最好能在90以上)，就会看到皮球像炮弹一样直挂网窝，有时候连镜头都跟不上。我曾经有一场比赛用状态红色的斯塔姆完成了任意球帽子戏法。^_^

## 2 新动作加入

这次新加入的新动作虽然不少，但是大多是一些类似于足球基本功类的动作，没有像上代牛尾巴那样具有震撼力的花哨动作。虽然有些新加入的动作实用性不是很高，但是从这些新动作里完全可以看出KONAMI对制作这款游戏的诚意。实况足球已经可以毫无争议地获得最真实的足球游戏的头衔了。

### ✪拉球后撤

这个动作在球场上经常可以看到，球员在场上利用后撤步向后拉球，来避免球被对手抢去，操作方法为将球停住后按住R2键+身体后方向。个人感觉实用性一般，但还完全不是毫无用处，我偶尔在准备下底传中的时候使用这个新技能，当然，前提是对手不是电脑，有时可以晃开对方防守队员的逼抢，再配合横向拉球，有时还能形成突破。

### ✪原地拨球

这个新加入的动作我个人感觉连鸡肋都不如，基本上可以说没什么实际用处，也可能我实力和领悟水平太低，具体说起来就是将球拨开，但是身体不动。具体操作方式是球停住后按住R1+加身体90度方向。哪位高手能发现这个动作的实际用处可以一起探讨一下。

### ✪三种新的射门方式

内脚背带弧度射门：用脚内侧搓出一个带弧线的射门，在单刀球时有一定的作用，说起来这代的单刀球还没有掌握，总是将球踢飞或者踢偏。这种







射门方式有一定的作用，但是还是没有完全掌握。操作方法为按方框键射门出现力量槽时再按R2键。

外脚背带弧度的射门：用脚外侧搓出一个带弧线的射门。相信如果把力度和方向掌握好了，像中国青年队对土耳其青年队那场比赛中赵旭日的那个世界波就可以完全再现了。操作方法为按方框键射门出现力量槽时再按三角键。

地滚球射门：这个射门我还真没踢出来过，所以不知道实际效果怎么样，听说有的网友朋友使用出来过，具体的方法为长按方框键后按R2键（必须有时间助跑，不然无法长按就射出去了）。

### ✪转身停球

个人觉得这个动作是比较有用处的，大家都知道，在WE8LE里，球员在接球转身的时候新加入了让球转身的这个动作，这个动作的隐蔽性很强，但如果在对方禁区前沿使用的话，由于转身的同时球没有被控制在脚下，容易被对手将球破坏，如果将球停稳在转身的话，又容易失去射门或者突破的最佳时机。而新加入的转身停球的这个动作，正好弥补了这个缺陷。这个动作就是球员在接球转身后会将球停稳。在对方禁区前沿附近尤为好用。操作方法为按住顺着球的方向+R2键。

以上为新增加的几种技能，其他新的动作还有许多，比如球员大幅度的跳跃式胸部停球、中村俊辅的特殊罚球姿势等等。但属于不需要操作方式的新动作，这里就不一一的向大家列举了。

## 3 大量增加的全新要素

这个应该也是我非常喜欢WE9的一个原因，游戏中相比于以前的几代，在各个方面增加了大量的全新要素，可能有些新加入的东西玩家们还不是非常地了解，下边给大家做个小小的介绍。




### ✪系统方面

在操作系统方面，这次KONAMI也作了不小的调整，在上代的基础上，又增加了许多可以方便玩家的设定，首先原来经常有朋友抱怨由于比赛球队双方的球衣颜色相近，导致在比赛中的小地图上代表球员的小点容易被混淆或者看不清楚，例如巴西的黄色球衣和英格兰的白色球员，在小地图上就用黄色小点和白色小点代替。而黄色和白色颜色有些相近，给玩家带来了视觉观察上的麻烦。WE9在这点上做了改善，在比赛中的画面表示选项内可以更改代表球员小点的颜色，一共有8种颜色可以选择。还有就是体力槽也可以在比赛画面上显示，也是在画面表示选项内进行选择开关，这个设定也大大地节省了玩家的时间和提醒玩家球员在比赛时的体力状况。特别在比赛后，还增加了全场最佳球员的评选，获选的球员就是个人评比选项中带星星的那个球员，并且解说还会对一些进球的球员进行评论（虽然说的都是日语，期待中文版啊），WE感觉是越来越真实了阿。喜欢与朋友对战的玩家也有了福音，再有一个就是在友谊赛的第二个选项，玩家可以将自己与朋友所有比赛的战绩保存下来，估计以后再也不会有因为下午谁赢的场次多而争论不休的事情发生了。

上边提到的是改动后的优点，但也不是完全完美的改动，特别是在使用自己制作的ML球队比赛结束无法直接再重新开始一场比赛，而是还要从新从记忆卡中读取一遍才可以，十分的繁琐，个人感觉是一个退步，希望在下代中能有所改进。

### ✪裁判的判罚

自从WE7以后，裁判的判罚尺度一直是广大玩家争论的焦点之一，有时候，裁判的判罚已经到了可以影响到一场比赛的最终结果的地步。本代裁判的判罚从吹罚角度来看偏严，对带球队员背后做一些抢断动作，还有无球队员间为了抢点所进行的身体接触，经常就会听到裁判哨声的响起，而且这种犯规基本不会掏牌，所以很多玩家在抱怨比赛的连贯性被破坏了。



但总的来说，这代裁判的判罚还是中规中矩，特别是在越位的判罚上有了一定的改变，在对方前锋球员处于越位的位置，但是并没有接到传球的情况下，裁判有时不会鸣笛。这样就加强了比赛的连贯性。反弹到防守队员再到越位球员脚下的球裁判也会吹了，这点可以说弥补了原来实况足球的一个BUG，再有就是越位重放的慢镜头，能在同一个画面里面同时看到传球队员和接球队员了。便于玩家更仔细的观察。

但是裁判系统还有一点点的瑕疵，我记得上代的进攻有利原则做的很好，进攻有利的时间很长，而WE9的进攻有利的时间好像有了点缩水，又回复到了WE8时的长度，好几次在比赛中，往往有时被对手背后铲人后，由于带球队员没有倒下，裁判根据进攻有利原则没有做出吹罚。但带球队员随后很快又被对方的防守队员将球断掉的话，照理裁判应该判刚才的犯规动作。但是由于进攻有利的时间较短，裁判就不再吹罚犯规了。这点我觉得有些退步。再有就是关于越位的判罚，虽然都非常的准确，有时很明显的越位球，裁判非等到越位球员带球狂奔了十多米射门后才吹罚，浪费感情不说，也浪费了球员宝贵的体力，实在是有待商榷啊。

### ✪受伤系统的变化

自从PS时代，我记忆中好像是WE2000就加入了受伤系统，球员在比赛中受伤的情况从原来的若有若无渐渐地演变成了现在的群死群伤^_^,许多能力不错的球员由于受伤耐性是C而降低了档次，WE9中的受伤系统做了一些改动，被对手恶意犯规而受伤的情况很多，还出现了球员在场上随时抱腿倒下的情况，一般一名受伤耐性较低的球员在受到对方多次的侵犯之后，特别是在体力消耗很多的情况下，就会倒地受伤，屏幕上会出现一个惊叹号作为提示。这时如果球权在你脚下，而对手是电脑的话，只要你将球踢出边线换人，电脑还会将球掷还给你，如果对手是人的话，就要看对方人品了……



这代中球员只要受伤被抬下场，基本上不会安然无恙地回到场上了（也可能是因为我游戏的时间短吧）。当队员受伤时，还会有教练给入替队员面授机宜的镜头。并且可以看到被换下的队员一瘸一拐地走下场地。

说起来，KONAMI这么做虽然增加了真实性，但是有时这种随时受伤的形式却有失公平，记得一次与朋友对战，我使用意大利队，对手是切尔西，在下半场的时候，我的内斯塔在与对方的德罗巴经过多次对抗之后，将球断下，然后将球传到中场，由于传球失误，球又被对手反断回来，这时屏幕上显示场上有人受伤，对方将球传给德罗巴的时候，我发现我的内斯塔正抱着腿满地打滚，正好留给了德罗巴突破的空当，单刀后德罗巴一蹴而就，正是因为这个进球，我输掉了比赛，在我大叫体育道德的重要性时，朋友却说："谁知道是不是诈伤，先进了再说。"我！@#$%^&……虽然朋友之间无所谓胜负，但如果在竞技比赛中出现这种情况，是体育道德高于一切还是赢球才是硬道理确实是值得玩家讨论的一个话题。并且我发现在这次的受伤系统还有一个BUG的存在，有一次看两个朋友对战，一边是巴西队，一边是阿根廷队，用巴西的那个朋友在用小罗带球时，突然小罗由跑变成了走，然后在对方球员上来准备断球时，小罗就跪到了地上，球被断走后，小罗站起来走了几步又跪了下去，过了一会儿，屏幕上就显示有球员受伤，最后一看，那人果然就是小罗。经过这次的BUG，确实说明这次的受伤系统做的还不是十分完美，希望KONAMI在新作中能有所改进，在游戏的真实性和游戏性中再做些权衡。






**✪新特技与新位置**

WE9在原作9个场上位置的基础上，新作还将增加新位置wing back 以及second top，即助攻型边后卫和影子前锋，标志性人物应该就不用说了，肯定是卡洛斯和托蒂。拥有影子前锋second top 属性的球员，在比赛时的跑位要比前锋靠后一点，一般都埋伏在禁区前沿，由于本代继承了上代球员转身幅度较大的特点，前锋得球后很难摆正身位来起脚射门，所以显得second top这个位置的球员尤为重要。一般的战术都是前锋得球后由于无法转身，将球往边路带，把对方防守的后腰或者中卫吸引过来，这时可以观察小地图，一般拥有影子前锋属性的球员会选择快速插入禁区，然后慢慢的退回到禁区前沿附近，这时拿球队员就可以将球后磕给这名球员，直接射门，得分几率很高。当然，由于场上的形势千变万化，没有一种战术可以成为定式，这个简单的战术只属于抛砖引玉，欢迎其他喜欢WE的朋友一起讨论。




关于WB属性的助攻型边后卫，我个人感觉特点并不是十分的鲜明，因为作为边后卫，或多或少的都会前压助攻，设置成WB属性的边卫好像只是比没有这个属性的球员助攻更频繁，前压的幅度更大，这样边前卫就有了更多的进攻支持。

在特技方面，取消了原来的两足过人特技（但并不是说没人能做出两足过人的动作，我个人感觉只要盘带能力高的球员，都可以做出这个盘带动作）。新加入了ミドルシュート（Middle Shoot，中距离射门）特技和covering(补位特技）。中距离射门这个特技对于中腰或者前锋，特别是对于影子前锋这几个位置的球员非常重要，20米-28米这个距离的射门命中率较高。如果距离球门23米以内的时候，可以选择禁区前沿的横向射门，在以前几代WE中，禁区前沿的横向射门，即身体面对方向和球门成垂直角度的射门命中率并不高，往往球员会将球踢歪。而在WE9中这种角度的射门变得准确度很高。我一开始和人对战的时候，总喜欢在禁区前沿摆45度角射门，不过这样更容易被对方后卫将球断下。而在WE9中，玩家可以尝试一下横拉晃出角度后，横向直接射门，如果球员能力够，并且也拥有中距离射门特技的话，会看到皮球挂死角入网，而门将鞭长莫及。

补位特技对于中卫来说是很关键的，特技的主要作用是在队友被对方球员突破时，会比其他球员更加积极的补防。英格兰队的两名主力中卫费迪南德和特里都拥有这个特技，记得好几次对方前锋晃开我后腰的防守时，却稍稍将球趟大了一点的时候，这两名中后卫中的一个都会快速地补位将球破坏，即便没有将球断下，也会成功地阻止对手起脚射门，由于中远射在本代尤为吃香，所以，在禁区前的防守是重中之重，要特别小心。

## 4 重点球队点评

每一代球员的数值都是大家关注的重点，而球员的能力也就决定了哪些队伍的使用率较高，下边就和大家聊聊一些有较高名气的国家队的情况。

### 巴西

名副其实的豪华之师，中前场群星璀璨，大小罗、阿德、卡卡皆有"混人"的称号，但是后场的防守能力稍显不足，除了卢西奥是铁定的主力，路易松和罗克基本就是谁状态好谁上，当然，回归的埃默森和吉尔伯托组成的双后腰也可以很大地缓解后防线的压力。替补席上总体来说也是人才济济。

★总体评价：A+

### 英格兰

自打WE8LE开始，英格兰就一跃成为了顶级球队，而在本代中，似乎又被加强了，乔科尔、兰帕德、阿什利科尔的能力都在原有的基础上又得到了提升，特别是兰帕德和阿什利科尔，后腰和边后卫的位置上他们已经属于世界级的了。还有就是鲁尼了，能力得到了大幅度的提升，已经是九星上将（九个特技能力），杰拉德和欧文的能力当然就不用说了，关键是后场，坎贝尔没有入选，费迪南德和特里的防线虽然能力也不错，但是替补席上选择的余地也就少了很多。总的来说，论主力的话，英格兰队的实力应该和巴西在伯仲之间，但是在替补方面略显单薄，但也绝对属于超一流的球队了。

★总体评价A

### 阿根廷

特维兹能力再次得到提升，身体达到90的他在对手禁区内有时就像个小耗子一样钻来钻去，没人拦得住，小丑艾马尔稍有下降，但也绝对是顶级前腰，说起来阿根廷的前腰人才还真丰富，里克尔梅、艾马尔和大头都可以胜任。一项薄弱的后防由于WE9的防守风格是卡位，并不像以前那样需要强壮的身体，所以后防线似乎比以前稳固了不少，阿亚拉、海因策和萨姆埃尔的防线也可以令人放心了些。要是说缺点的话，就是后腰方面没有能独当一面的球员，怀念贝隆阿……

★总体评价A-

### 意大利

锋线上卡萨诺回归，吉拉蒂诺的能力也得到了提升，罗马王子托蒂的速度虽然略有下降，但仍然可以独当一面，新人艾斯波西多的能力也有一定的小幅提升，后防线就不用说了，WE9中，意大利这种卡位型的后卫非常吃香，意大利的防守再度回归到混凝土式，唯一稍显薄弱的就是中场，唯一的欣慰是加图索的能力有小幅的提升。

★总体评价A-

### 法国

曾几何时，法国队的能力只能用如日中天来形容，特别是在WE6FE时代，那时的全国大赛的预赛阶段还专门将使用法国队的选手和使用其他队伍的选手分开来争夺决赛名额。可现如今，法国队的能力却是一落千丈，除了亨利领衔的锋线还可以称得上世界级外，中场如今只剩下了维埃拉苦苦支撑，连一个像样的前腰也没有，像皮雷、图拉姆这样的名将都没有入选这次的国家队，看来法国队的FANS们要好好适应适应了。

★总体评价B





## 荷兰

锋线上鲁本的实力小幅提升，小禁区之王范尼的实力当然是不容置疑的，中场仍然没有盼来西多夫的回归，连戴维斯都不见了踪影。后防线上也稍显薄弱了点，什么时候荷兰还能出一个斯塔姆这种后防精英啊。整体能力中规中矩，但个人感觉如果打三前锋的话，荷兰的进攻力还是相当强的，特别本代的头球得到了一定的加强，所以感觉荷兰也是可以一用的队伍。

★总体评价B+

# 5 日本的世界冠军之路

这个模式纯属日本的YY之作阿，如果用的是大空翼、日向他们我估计我玩起来的兴趣会更高，不过KONAMI加入了这个模式，还是要感受一下的。

首先是日本队的阵容方面，用惯了强队的玩家猛不丁的用起日本来，会感觉很不习惯的，毕竟前锋的能力有限，所以个人选用的是高攻击性的3-4-3阵型，中场双前腰双后腰，由于球员的能力一般，我又是比较崇尚杀敌一千自损八百的，3-4-3这种不要命的打法我还是比较欣赏的。用前场人数上的优势来弥补球员攻击能力的不足。在人员搭配上，首先要上调几名前锋进入国家队，毕竟默认里前锋位置的人有点少，刚开始的名额只能有18个人，进入世界杯决赛圈时才能升到23个人。我的阵容3名前锋的搭配是LWF三都主 CF柳泽敦 RWF高原直泰，至于铃木隆行还是算了吧，超级替补大黑将志可是日本联赛新科射手王，绝对不容小视（PS：我一直认为亚洲杯决赛上要是铃木隆行在场上多待会的话，说不定中国就夺冠了呢）。

中场双前腰，小野伸二和中村俊辅，2个人都有传球特技，小野还具有司令塔，而且技术高达92，比很多成名的球星都要高。这个应该没什么可讨论的了。再来说说后腰，我的组合是中田英寿和中田浩二，中田的位置稍稍靠前点，进可攻退可守，而中田浩二则主要负责防守。后卫3个人分别是中泽佑二、平井庆介（不安定因素）和松田直树，门将川口。

大致的流程是首先参加亚洲八强赛的预选赛，出线后是亚洲八强赛，最后就是世界杯的比赛，每个重要比赛前都有友谊赛来进行练兵，对手可以随意选择。亚洲区预选赛的对手基本都比较好对付，唯一需要注意的就是韩国队，队中第一球星朴智星的实力非同小可。到了决赛圈里就没什么太特别的了，和传统的模式没什么太大区别，获得胜利需要实力+运气。当然，S/L大法永远适用。夺冠后的奖励是4000WEN。







# 6 隐藏球员

WE9中新加入了大量的隐藏球员，总数有13页之多，下边我按照顺序给大家简单介绍一下。

**第1页**

| 球员 | 介绍 |
|---|---|
| Hong Myung-Bo | 韩国人洪明甫，02年世界杯韩国夺得第四名的功臣 |
| OKUDERA | 奥寺康彦，球会创造里的王牌左后卫 |
| TAMAMOTO | 日本史上第一前锋，釜本邦茂，68年奥运会最佳射手<br>就是球会中大名鼎鼎的河本鬼茂 |
| Alfredo Di Stefano | 球王级人物——迪斯蒂法诺 |
| Zbigniew Boniek | 昔日波兰第一球星博涅克 |
| Emilio Butragueno | 布特拉格诺 |
| Matt LE Tissier | 勒蒂塞尔，南安普顿俱乐部射手 |
| Dragan Stojkovic | 斯托伊科维奇 |
| Ferenc Puskas | 上校——普斯卡什 |
| Eussebio | 黑豹——尤西比奥 |

**第2页**

| 球员 | 介绍 |
|---|---|
| George Weah | 乔治·维阿，昔日米兰球星，第一位当选欧洲足球先生的非洲人 |
| Nasko Stoichkov | 保加利亚的象征——斯托伊奇科夫 |
| Davor Suker | 98世界杯最佳射手，能用左脚拉小提琴的达沃·苏克 |
| Predrag Mijatovic | 米贾托维奇 |
| Roger Milla | 米拉大叔，世界杯年纪最大的进球者 |
| Kenny Dalglish | 达格利什 |
| Denis Law | 丹尼斯·劳 |
| Ian Rush | 伊恩·拉什 |
| Daniele Massaro | 米兰王朝的射手马萨罗 |
| Alen Boksic | 98年世界杯克罗地亚功臣，苏克的搭档博克西奇 |

**第3页**

| 球员 | 介绍 |
|---|---|
| Hugo Sanchez | 乌戈·桑切斯，曾经五夺西甲最佳射手 |
| Oliver Bierhoff | 比尔霍夫，96欧洲杯攻入金球，头球王 |
| Brian Laudrup | 丹麦功勋人物——小劳德鲁普 |
| Martin Dahlin | 瑞典球星——达赫林 |
| Ivan Zamorano | 恐怖伊万——萨莫拉诺 |
| Ruben Sosa | 鲁本索萨，这个应该大家比较熟悉，曾经效力过上海申花，效力时攻入超远距离头球 |
| Kennt Andersson | 肯内特·安德森 |
| Garrincha | 小鸟——加林查 |
| Luis Cembranos | 前巴列卡诺中场森布拉诺斯 |
| Billy Bremner | 布莱纳 |

**第4页**

| 球员 | 介绍 |
|---|---|
| Gabriel Bastistuta | 战神——巴蒂 |
| Emanule Petit | 98年世界杯法国队队员，帅哥佩蒂 |
| Paulo Sousa | 保罗索萨 |
| Didier Deschamps | 98年世界冠军法国队队长德尚 |
| Jose Luis Chilavert | 会罚任意球的门神奇拉维特 |
| Lev Yashin | 我的偶像，苏联足球的象征，“黑蜘蛛”列夫·雅辛 |
| Peter Schmeichel | 昔日曼联门神舒梅切尔 |
| Michel PREUD'HOMME | 普雷德霍姆 |
| Thomas Ravelli | 托马斯·拉维利 |
| Rene Higuita | 疯子门将——伊基塔 |

**第5页**

| 球员 | 介绍 |
|---|---|
| Jorge Campos | 花蝴蝶——坎波斯 |
| David Seaman | 希曼 |
| Pat Jennings | 詹宁斯 |
| Thomas Hassler | 矮脚虎——哈斯勒 |
| Andreas Moller | 穆勒 |
| Zvonimir Boban | 克罗地亚中场大师博班 |
| Michael Laudrup | 丹麦昔日巨星——大劳德鲁普 |
| Gheorghe Hagi | 中场阴谋家——哈吉 |
| Leonardo | 莱昂纳多 |
| Enzo Francescoli | 乌拉圭王子——恩佐·弗朗西斯科利 |

**第6页**

| 球员 | 介绍 |
|---|---|
| Thomas Brolin | 布洛林 |
| Vincenzo Scifo | 昔日比利时领军人物——希福 |
| Bakero | 巴克罗，巴萨梦之队成员 |
| Carlos Valderrama | 哥伦比亚金毛狮王——巴尔德拉马 |
| Giuseppe Giannini | 昔日罗马王子——贾尼尼 |
| Mauro Tassotti | 塔索蒂，米兰王朝右后卫 |
| Luis Enrique | 路易斯·恩里克 |
| Claudio Caniggia | 在隐藏人物里再度复活的风之子——卡尼吉亚 |
| Dejan Savicevic | 萨维切维奇 |
| George Best | 乔治·贝斯特 |

**第7页**

| 球员 | 介绍 |
|---|---|
| Gianluigi Lentini | 伦蒂尼 |
| Dragon DzajicZAJIC | 魔术师德拉甘——德扎季奇 |
| Beguiristain | 巴萨梦之队成员——吉利斯坦 |

| | |
|---|---|
| Marc Overmars | 荷兰边路快马——奥维马斯 |
| KAZU | 昔日日本足坛球星——三浦知良 |
| Matias Jesus Almeryda | 阿根廷铁腰——阿尔梅达 |
| Fernando CavenaghiAVENAGHI | 莫斯科斯巴达被删后流落WE Shop——卡维纳吉 |
| Clemente ROdriguez | 克莱门特?罗德里格斯,莫斯科斯巴达被删后流落WE Shop |
| Egor Titov | 季托夫，莫斯科斯巴达被删后流落WE Shop |
| Derlei | 波尔图冠军杯夺冠功臣——德尔莱 |

**第8页**

| | |
|---|---|
| Pablo Barrientos | 圣洛伦佐中场——巴里恩托斯 |
| Washington | 华盛顿，01韩日联合会杯巴西国脚（我开始还以为美国总统呢……） |
| Christiane Rahn | 德国任意球高手——拉恩 |
| Zlatko Zahovic | 2000年欧锦赛斯洛文尼亚的领军人物——扎霍维奇 |
| Diego Pablo Simenone | 暗算过万人迷的西蒙尼 |
| Lucas Radebe | 卢卡斯·拉德贝 |
| Patrik Andersson | 帕特里克·安德森 |
| Frank DE Boer | 弗兰克·德波尔 |
| Marcel Desailly | 高卢铁卫——马塞尔·德萨伊 |
| Martin Keown | 马丁·基翁 |

**第9页**

| | |
|---|---|
| Josep Guardiola | 西班牙技术型后腰——瓜迪奥拉 |
| Stefam Effenberg | 德国老虎——埃芬伯格 |
| Paul Ince | 保罗·因斯，英格兰第一个黑人队长 |
| GUSTAVO Lopez | 古斯塔沃·洛佩斯 |
| SERGIO Conceicao | 塞尔吉奥·孔塞桑 |
| Ronald DE Boer | 罗纳德·德波尔 |
| Ariel Ortega | 脾气火暴的小毛驴——奥特加 |
| Djalminha | 德贾明哈 |
| Alex Aguinaga | 阿吉纳加 |
| Aleksandr Mostovoi | 俄罗斯足球的象征，沙皇——莫斯托沃伊 |

**第10页**

| | |
|---|---|
| CLAUDIO Lopez | “小虫”克劳迪奥·洛佩斯 |
| Patrick Mboma | 喀麦隆射手——姆博马 |
| VAGNER Love | 瓦格纳·拉夫 |
| Romario | 独狼——罗马里奥 |
| Freddy Adu | 美国年轻球员——阿杜 |
| Giuseppe Signori | 昔日拉齐奥射手——西格诺里 |
| Emerson | 埃默森，前浦和红宝石的J联赛最佳射手，现已转会阿尔艾因队 |
| Sergei Rebrov | 舍瓦搭档，乌克兰魔杖——雷布罗夫 |
| Edmundo | 野兽——埃德蒙多 |
| Jardel | 前欧洲金靴贾德尔 |

**第11页**

| | |
|---|---|
| Fabrizio Ravanelli | 白头翁——拉瓦内利 |
| Teddy Sheringham | 英格兰射手——谢林汉姆 |
| Frank Leboef | 法国光头后卫——勒博夫 |
| Tsuyoshi Kitazawa | 昔日日本国脚，这次的ＷＥ９实况副解说——北泽豪 |
| Leandro Romagnoli | 罗马格诺里 |
| De Pedro | 德佩德罗 |
| Youri Djorkaeff | 法国球星——德约卡夫 |
| Rolando Zarate | 萨拉特，萨斯菲尔德前锋 |
| Daisuke Matsui | 松井大辅 |
| Hiroto Mogi | 茂木弘人 |

**第11页**

| | |
|---|---|
| Magrao | 马格拉奥 |
| Daniele Adani | 昔日布雷西亚后卫——阿达尼 |
| CARLOS Alberto | 卡洛斯·阿尔贝托，波尔图冠军杯夺冠主力 |
| Juninho | 大儒尼尼奥 |
| Joaquin Botero | 波特洛 |
| Carlos Ruiz | 卡洛斯·路易斯，危地马拉/洛杉矶银河前锋 |

| | |
|---|---|
| Dely Valdes | 德利·巴尔德斯，巴拿马前锋，据说入选的原因是有个孪生弟弟在日本踢球 |
| Amade Guevara | 格巴拉，洪都拉斯/纽约地铁明星中场，CM里的一个妖人 |
| Ismael Matar | 马塔，阿联酋人，03年世青赛MVP |
| ALA 'A HubailUBAIL | 胡拜尔，巴林人，04年中国亚洲杯最佳射手 |

**第13页**

| | |
|---|---|
| Ahn Jeong-Ho | 安正浩,朝鲜人,东亚四强赛上1比0战胜日本队时是他的助攻 |
| AL-Habsi | 阿曼人 |
| Kubo | 久保龙彦 |
| SENAMUENG | 泰国球星，名字不会翻译，求高人告知 |
| David REVIVO | 以色列头号球星雷维沃，曾效力西甲塞尔塔维戈5个赛季 |
| Elvir BALJIC | 波黑边锋巴利奇，曾经效力皇马 |
| DUDU | 杜杜，03世青赛冠军队成员，曾效力柏太阳神 |
| AZIZI | 伊朗射手——阿齐兹 |

## 7 永远的ML联赛




新的WE就会有新的ML联赛，这个是个不争的事实，ML联赛已经成为每一代实况的一个卖点，玩家可以从这里根据自己的口味打造一支梦幻之师。自WE8加入了成长系统后，受到玩家的广泛好评。有一些喜欢养成球员的实况玩家专门购买年轻队员来培养。而每一名球员都有属于他自己的成长曲线，成长曲线里代表了这名球员的成长和衰退期。成长曲线主要分为这六种。（每名球员的成长曲线可以在编辑球员的模式里边更改）：

**早期型**:该类型的球员在17-24岁时成长迅速，比赛后经验值增加幅度大，但是到26-28岁时成长变缓慢、停止成长，曲线显示下滑趋势。

**早期持续型**:17-24岁时成长迅速，比赛后经验值增加幅度大,26-28岁后，成长缓慢或者停止成长，但这种阶段会持续几年的时间。

**普通型**:该种类型的球员成长期的增长幅度较小，曲线的变幻和球员本身的素质有关系。

**普通持续性**:与早期持续型大致相同，即普通型球员成长速度变慢或者停止成长的状态可以持续几年的时间。

**晚期完成型**:该种类型的球员在年轻时成长非常缓慢，曲线显示增长的趋势非常小，在28岁以后成长速度大幅上升，曲线向上的趋势很大。即大家所说的大器晚成型球员。

**晚期持续型**:与晚期完成型大致相同，球员在28岁后能力大幅提升，在成长结束后，能力还可以保持几年的时间。

经过观察，这代的ML联赛还增加了一个很方便玩家的设定，即原来如果需要调整状态的话，必须要进入球队的训练模式，而在现在，在训练选项内专有一个调整状态的选项，所以大大地节省了玩家的读盘时间，也算变相保护了大家珍贵的光头吧^_^。

说了那么多，终于要到结尾的时候了。虽然这种游戏总会留下系统上的一些缺憾，但总的来说，我个人感觉WE9是WE系列最贴近“实况”这两个字的一代了。游戏的设计也越来越人性化，很多设计都大大地节省了玩家宝贵的时间。实况足球不仅仅是属于玩家的，也是属于球迷的一款游戏。好了，大餐已经奉上，大家拿起刀叉开始享用吧。




□文/瓦片 责/无无





# SHADOW HEARTS FROM THE NEW WORLD

シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド

| PS2 | 本刊译名：影之心 来自新世界 | | | |
|---|---|---|---|---|
| 角色扮演 | ARUZE | 2005年7月28日 | 7329日元 | 记忆容量68KB |
| | DVD-ROM | 日版 | 1人 | 12岁以上 |

## 全部个人特技获得

### 乔尼：怪盗的试炼

1.当剧情发展到大峡谷后，回到乔尼家中，会发生剧情。雷尼说有个怪盗发来了挑战，要考验考验我们小侦探。第一个内容是解码，按照提示所给出谜面，找到规律就行了。之后在雷尼旁边的宝箱输入"5、9"就能完成，得到乔尼的特技スイトール，作用是吸取敌人的气槽。



2.当拉斯维加斯剧情结束后，再次回到乔尼家中，收到怪盗的第2封挑战信。这次要求去时代广场与路灯下面的男子对话，会进行"暗杀游戏"，其实也就是简单的算术题。战胜他后还没完，会打开一个新场景哈雷姆。与另一个刺客进行"暗杀游戏"，这次也就是多了1级运算而已，还是很简单。胜利后，那个怪盗也趁乔尼离开时偷偷出来了，怎么这么眼熟？原来他果然就是雷尼啊，为了乔尼成长真是用心良苦……这次会获得乔尼的特殊装备道具パノラマレンズ，作用是使得照相效果为敌方全体。

3.ビルカバソバ遗迹的剧情结束后，回到乔尼的家中，试炼第3弹开始。先去时代广场店长与之对话后叫你去找人。第一个就在本区域，然后其他人分别在切尔西和哈雷姆，都找到后返回店长处。最后回到家里，推理出犯人再去找到他，再回到家里就可以获得乔尼的最后一个技能コールフォン。

4.乔尼的变身另一个技能イーサーパージ的获得：首先要和芝加哥的换照片的男子对话，换到美德的圣水（条件应该是1−67号至少要有1张），再去主角家用圣水淋那幅画，之后开启新的迷宫，胜利后获得。

最强武器等装备都是要在进入最终迷宫一次后出来才能引发。

### 纳丹：全UMA捕捉

1.在大峡谷剧情时，地之精灵的考验过程中，第3阶段路程左边。用ハチミツ来引诱它过来。打倒サスクワッチ后,再回到长老那里可以获得那丹的特技ラピッドショット。

2.海贼剧情完毕后，再回到沉没船分别在船的左下、下部中间、右边甲板房间里与ティホルツォディ战斗。都用グレープフルーツ引诱。回到长老那里获得スラッグシェルパワーアップ。

3.切奇伊茨亚遗迹里，B5F左边的柱子上用野ウサギ引诱，之后与チュパカブラ战斗，胜利后回到长老那里获得最后的ラピッドショットパワーアップ。

4.拉斯维加斯剧情结束后去阿伊特洞窟，在蓝色柱子前放モルフォ蝶の鳞分、黑色柱子附近放乙女の黑发、再在红柱（宝箱附近）放グーレプフルーツ，最后在祭坛处放上金矿石，BOSS战后获得スラッグシェルパワーアップ。

5.乌尤尼盐湖塔6F，五角星中间放モルフォ蝶の鳞分，打BOSS的地方放上ハエ取り纸，胜利后获得ラピッドショットパワーアップ。

6.大学里灯柱下方的女人那里得到情报，再去图书馆调查书架找到情报，出现新的区域。这里很有意思，我只给出要放的道具，剩下的交给各位去探索吧。道具是モルフォ蝶の鳞分、ハチミツ、乙女の黑发、ハエ取り纸、グレープフルーツ。打完BOSS后获得最后的技能ソウルバレット。

### 理查德个人特技

1.老人的日记：首先在里约热内卢报社里的老人对话，接到任务再去芝加哥夜总会找老太太，会得到老人日记，再回报社与报社主编对话得到。

2.少女的手纸：尤乌尼盐湖剧情结束后去摩亚那村，找到雕像旁边的小女孩，对话后去切换下场景再找小女孩的母亲，就会接到任务。去到阿卡姆大学左边的教授办公室前的男人对话，再到阿尔卡特拉斯监狱与2F的犯人对话，之后返回摩亚那村找母女俩，再次返回阿尔拉特拉斯监狱获得……好累啊……

3.乐谱：以上条件完成后，夜总会里去找白衣帮老大，之后出现新的地点——人型之馆。在中间房间与人型对话，他会叫你去找耳朵（左侧房间）、眼睛(右侧房间），再回到中间房间把眼睛正确放入后进行BOSS战，胜利后获得乐谱。

### 法兰克个人特技

1.忍法·怒涛叠反：罗斯维尔研究所里得到LV3卡之后，打开关希露达房间左边的门（之前一直打不开），调查里面的炸药桶获得……



2.忍法・般若大爆：拉斯维加斯剧情完成后再回去，遇到女忍者。与她对话完成"分身的挑战"。

3.忍法・雪洞刚速球：ビルカバンバ剧情结束后，摩亚那村可以见到女忍者。她叫我们去阿伊特洞窟找她，在那里她会叫我们寻找3位忍者。下面给出藏身的地点，第一个是在右边的红色雕像房间里的雕像的后面；另一个是在中间的蓝色雕像后；第三个则是之前打BOSS的记录点附近的墙上(露了脸出来……)

## 猫先生个人特技

它的技能都是与摄影蓬里猫通过海产（就是格斗后取得的鱼硬币）换得的。

| ネコタッチ强化 | 鲭×5 |
|---|---|
| 净化の宴 | 鲭×5　鮹×5； |
| ネコタッチ | 鲭×5　鮹×5　帆立×15 |

## 希露达个人特技

| 周刊アーシ创刊号 | 乔尼家与雷尼剧情获得 |
|---|---|
| 周刊アーシ第2号 | 里约热内卢以蝙蝠形态与水池上方记者对话 |
| 周刊アーシ第3号 | 摩亚那村以靓女形态和道具车后面房间的女孩对话 |
| 周刊アーシ第4号 | 摩亚那村村长楼下河边以胖妹形态和男子对话 |
| 周刊アーシ第5号 | 尤乌尼盐湖剧情结束后，以靓女形态去哈雷姆与某男对话 |
| 周刊アーシ第6号 | 尤乌尼盐湖剧情结束后，以胖妹形态与夜总会门前电线杆旁男子对话 |

## 全角色最强武器与防具获得一览

| 乔尼 | |
|---|---|
| 最强武器チェリーボウイ | 罗斯维尔区域找到罗杰，对话后要帮他找XX杂志。来到监狱，找到监狱管（食堂里），之后得到杂志，再回来找罗杰后获得。 |
| 最强防具リバティゴースト | 最后迷宫前，回到家里与雷尼对话获得。 |
| **莎奈亚** | |
| 最强武器ワイルドミスト | 首先要开启莎奈亚的家这个区域(见前文),在桥附近的家里调查获得。 |
| 最强防具ニグヴァスト | 海贼据点的问答游戏胜利后获得 |
| 最强饰品ドリームポーター | ガルヴォイの谷3F记录点旁 |
| **纳丹** | |
| 最强武器ミッシング51 | 收集完所有UMA后，再去找族长对话获得 |
| 最强防具アーキンシルトー | 斗技场获得 |
| 最强饰品ワイズカルメット | 尤乌尼盐湖UMA事件中获得 |
| **法兰克** | |
| 最强武器 热刀・串刺田丸 | 在里约热内卢原来找情报时翻的垃圾堆前找到女忍者，之后出现忍者之里区域。进入后进行考验，没有什么难度，掌握好按键的时机就可以通过。里面还有不少好东西不要错过了！ |
| 最强防具 不死鸟之衣 | 罗斯维尔研究所，所长对话得到。 |
| 最强饰品 暴れん坊提灯 | 忍者之里的相扑台，队伍不能有女性成员。 |
| **猫先生** | |
| 最强武器 龙角泉天德 | 芝加哥先与左边街道的人对话，再去找藏起来的手下就可得到（提示，在某个房间里） |
| 最强防具 猫五轮金メダル | 拉斯维加斯HOTEL的904室，给猫不同的海产各20个。 |
| 最强饰品 ネコマッシグラ | 哈雷姆的卡片交换 |
| **希露达** | |
| 最强武器 ヒルディング | 在切尔西找到一个胖子，然后进去找到叔叔获得。 |
| 最强防具 ファニービーチ | 里约热内卢的寿司店，里面是一个新增迷宫。后面几层需要单人来打，所以有些实力再来吧。最后，在迷宫最后见到银色的蝙蝠，也就是希露达的哥哥。身上一定要有福引卷！红色区域的奖品就是最强防具ファニービーチ。 |
| 最强饰品 小恶魔のストロー | 在里约热内卢用照片交换 |
| **理查德** | |
| 最强武器 ディオッサ | 哈雷姆卡片兑换得到。 |
| 最强防具 チャーロバシオン | 10000步以后兑换。 |
| 最强饰品 サラベアドルノ | 人形の馆宝箱 |

## 全部福引会员

会长（NO.1）就是希露达的哥哥（银色蝙蝠），在里约热内卢的寿司店内迷宫中找到：七つ目の假面、ピュアリファイン、ストライク扩张、ファニービーチ

会长（NO.2）摩亚那村最里处房屋内的女孩：キュアオールのステラ、干支の腕轮、マナリファイン、ストライク扩张

NO.3尤乌尼塔剧情后，哈雷姆地区：乙女の腹巻、ランプファイバー、メディリファイン、エスプロシオ。

NO.4去尤乌尼塔之前，大学里化学实验室：三倍速カウンター、エンジェルスフレ、ピュアリゾーム

NO.5 ビルカバンバ剧情完成后后，纽约时代广场：キュアプラス、ストライク扩张、ピュアリゾーム、フォースプラウ。

NO.6 摩亚那村：爱天使のストロー、ウィルパワー、ダフネの果实、マナリゾーム。

NO.7 里越热内卢：魔心眼、レオナルドベア、ヒットエリア扩张、メディリゾーム。

NO.8 拉斯维加斯8楼812室：慈爱的护符、白羽的腕轮、ピュアシード、倍速カウター。

NO.9 海贼据点：ホエール雕像、フェイスガード、ピュアシード、ヒットエリア扩张。

NO.10 罗斯维尔：失血LV1、ヒットエリア扩张、ダフネの果实、マナシード。

NO.11 芝加哥：ヒットエリア扩张、ダフネの果实、うお座、メディリシード。

NO.12 纽约：ダフネの果实、パールロッド、レザーキャップ、ピュアリーフ。

★红色表示为大奖道具。

## 白痴忍者武器获得一览

| 弁刀・停留所丸 | 在罗斯维尔调查公车站牌 |
|---|---|
| 冷刀・尾木鲔丸 | 沉没船左边的甲板 |
| 点刀・大花火丸 | 里约热内卢贫民街 |
| 木刀・小乔小丸 | 摩亚那村的右边 |
| 圣刀・传说剑丸 | 尤乌尼盐湖4F |

## 全星座获得表

| 巨蟹座 | 在纽约时代广场获得 |
|---|---|
| 天秤座 | 莎奈亚，纳丹加入后获得 |
| 白羊座 | 法兰克加入获得 |
| 双鱼座 | 福引卷NO11红色区域获得 |
| 摩羯座 | 猫先生加入获得 |
| 处女座 | 希露达加入获得 |
| 射手座 | 理查德加入后获得 |

| 双子座 | 在哈雷姆那里调查井盖…… |
|---|---|
| 金牛座 | 大学左侧教授 应用奇医学的课题4完成获得 |
| 水瓶座 | 海贼船NO.015X5卡片交换获得 |
| 天蝎座 | 摩亚那村最里面屋子与小女孩对话得到 |
| 狮子座 | 完成大学2F右侧教室里的10道问题获得 |

## 全部リング欠片所在地

● 剧情内可以获得的在此不再罗列。

1. 大峡谷到祭坛的路上，第一个画面的右边草堆里。
2. 芝加哥VIP房间宝箱内
3. 监狱最深处（剧情结束后再回去）
4. 罗斯维尔研究所所长室宝箱内
5. 海贼船上小安的船长室里的宝箱
6. 拉斯维加斯堵场里的宝箱
7. 里约热内卢照片兑换男人的车头
8. マチュピチュ处犄角
9. ビルカバンバ2楼的某柱子上
10. 阿依特洞穴的宝箱里
11. 尤乌尼盐湖塔4F调查黄色柱子旁的墙
12. 伽兰德宅邸书房宝箱中
13. 忍者之里考验中第7番跳280，调查瀑布边上。



## 最后的GOOD ENDING



游戏和前作一样还是有2种结局，不过大多数玩家在通关后都看了莎奈亚跳楼……这就是所谓的BAD ENDING，怎么能让我们的女神死呢？相信大家都愿意看到最好的结局吧，其实也不难达到。只要把莎奈亚以前所有雕像升满级就可以了。

□文/Endless-Studios剑圣夏南 责/龙马

# 格斗天书

在接触KOFNW之前，我对于本作是怀着有色眼镜去看待的。想象一下当时的心情也十分正常，作为一个刚刚转生的公司，在新的基板上推出的第一款KOF，并且不是系列的正统续作，真是难以让我有好的预测。而当我第一时间在街机上接触到本作后，熟悉的人物与趋于严谨的输入，建立在传统基础上的操作风格，都让我对本作拍手叫好。原来，日本KOF界对本作的评价很高，并选入本年斗剧决赛项目不是没有原因的……如今，所有KOF迷都是幸运的，对于现在PS2版本的完美移植，就更只有全心投入了。

□文/龙马 责编/无无




| PS2 | 本刊译名：格斗之王NEOWAVE | | | |
|---|---|---|---|---|
| 格斗对战 | SNKPLAYMORE | 2005.7.22 | 7140 | 64KB |
| | DVD-ROM | 日版 | 1-2人 | 全年龄 |

按键排列：本作由于HEAT键位的加入，将采用至今的传统KOF键位放弃，而采用了最新的排列方式：




## 特殊操作

| 操作名称 | 输入方式 |
|---|---|
| DASH | 前前（按住前为一直前冲） |
| 疾退 | 后后，过程中不可防御 |
| 紧急回避 | 前或后LP+LK同时按（在防御硬直中可输入抵消紧急回避，但要耗费一个能量）（MAX2模式使用不可） |
| 击倒攻击 | HP+HK同时按（在防御硬直中可输入抵消击倒攻击，但要耗费一个能量），有轻微攻击力 |
| 拆解投技 | 对手普通投时前或后+与对手使用的相同的按键 |
| 受身 | 倒地瞬间LP+LK同时按 |
| 破防 | 连续攻击对手，在破防前对方槽显红色 |
| 大跳跃 | 先输入下再进行普通方向 |
| 小跳跃 | 轻点跳跃方向并迅速回中 |
| 中跳跃 | 先输入下再进行小跳跃输入方式 |
| 普通跳跃 | 直接输入跳跃并不最速回中 |

## 模式选择

与以往KOF系列所不同的是，本作可以选择的模式多达三个之多，而当我们正式研究了这三个系列后，发觉不同的角色对应相应的模式后实力大增…并新添加了HEAT热血模式发动，令逆转更为常见。

| 操作名称 | 输入方式 |
|---|---|
| 超级抵消模式(SC MODE) | 为三个模式中最为正统的模式，一直坚持KOF系列的玩家能很好的以本模式上手。能量槽：最大3颗能量珠 |
| | 特殊操作 |
| | 1.超级取消，消耗能量珠1个：在特定的必杀技/超必杀技中抵消必杀技/超必杀技 |
| | 2.快速紧急回避，消耗能量珠1个：在普通技或者在特殊技能中LP+LK同时按 |
| | 3.防御抵消紧急回避，消耗能量珠1个：防御硬直中LP+LK同时按 |
| | 4.防御取消击倒攻击，消耗能量珠1个：防御硬直中HP+HK同时按 |
| | 5.超必杀，消耗能量珠1个：输入正确指令 |
| | 6.MAX超必杀，消耗能量珠2个：输入正确指令 |

| 操作名称 | 输入方式 |
|---|---|
| 破防模式(GB MODE) | 整合了最新版饿狼的JUSTDF以及防御不能攻击，可以使用破防攻击，但没有防御抵消击倒攻击，是个兼备超强的防御系统和破防系统的上级模式 |
| | 特殊操作 |
| | 1.及时防御：攻击到本体的瞬间输入防御，瞬间令防御硬直减少。 |
| | 2.破防攻击，消耗能量珠1个：236+CD同时按，防御不能 |
| | 3.快速紧急回避，消耗能量珠1个：在普通技或者在特殊技能中LP+LK同时按 |
| | 4.防御取消紧急回避，消耗能量珠1个：防御硬直中LP+LK同时按 |
| | 5.超必杀，消耗能量珠1个：输入正确指令 |
| | 6.MAX超必杀，消耗能量珠2个：输入正确指令 |



↑同是王道角色，却在不同的模式中获得了更为强大的升华，这就是本作虽形似传统，却有着内在改革的根本体现。不过，让我担心的是，大门能否依靠判定的强大，最终将速度之王攀先生

| 操作名称 | 输入方式 |
|---|---|
| 潜在模式(M2 MODE) | 不但能量槽自动恢复，而且体力槽显红的时候(4分之1以下)，可以用1个能量珠发MAX2，有一击必杀的可能性，通常是为高杀伤背投角色专用的模式。但紧急回避以及防御抵消紧急回避不可 |
| | 特殊操作 |
| | 1.防御取消击倒攻击，消耗能量珠1个：防御硬直中HP+HK同时按 |
| | 2.超必杀，消耗能量珠1个：输入正确指令 |
| | 3.MAX超必杀，消耗能量珠1个：体力4分之1以下时输入正确指令 |
| | 4.MAX2，消耗能量珠1个：体力4分之1以下时输入正确指令 |

**★HEAT 状态介绍(全模式共通)**

按heat按钮的话角色会闪红色，之后攻击力大幅度上升，同时，体力会慢慢减少。 而再次按heat按钮，或者受到攻击，heat状态立刻解除。推荐浮空连携最后一段发动后追击，或在极端被动的前提下背水一战时发动。而应注意的是，发动时和角色防御硬直与DASH硬直无关，可在防御硬直与DASH硬直中输入。 但不能在攻击硬直中形成，所以应保持先发动—攻击—取消这样的顺序与习惯。

## 王道角色分析

**作为一款2D格斗常青系列，众多风格各异的角色决定了平衡性的不甚理想。虽然本作已经在角色实力均化上做了很大的努力，但却不可避免地出现了几大王道人物在比赛中的高出镜率，现在，我们将几大角色的特点与操作方式简述如下，希望对众KOFER的修炼有所帮助。**




力量系的最强人物，强大的原因在于其超强的打击判定与令对手崩坏的威力摔投。本作中配合自动能量恢复的MAX2模式，大门的强摔与力量得到了完美的平衡。近距离站立LK与下LP的牵制能力，配合中距离对空强力的HK，头上拂与中距离后发牵制打击的HP，组合出了非常完璧的地面牵制组合。小跳跃下的HK对下压制能力冠决全角色，配合地面的强大攻击能力，令对手难以反击。在打击能力已经令对手难以对抗的前提下，择攻击中加入大门的招牌背投，瞬杀对手是很经常的事情。




下HP的超强防御能力都还是后话，KING的基础SC连段攻击能力之强我想玩家们早有领教。不能不说的是，除了这两点之外，就是KING的破防能力太过优秀，这建立在妄想舞步的超强能力上，而一旦成功，后面的SC连段能拿下对手大部分体力。而空中道具的优秀与防御能力的突出也让其进退自如，高杀伤，高破防，高防御能力……这样的角色再不王道，怕没有王道角色了。（不推荐使用MAX2模式）

**★推荐连段**

1：HK或下LK→下LP→重 妄想舞步(4hit)→SC重妄想踢(3hit)→SC 重落地击→SC 双毒蛇击

2：HK或下LK→下LP→重 妄想舞步(4hit)→SC重妄想踢(3hit)→SC 弱幻象之舞




空手最强男的称号不是虚称啊，下段轻打击—飞燕疾风脚的强固连携，虽然无法形成COMBO，但却能保持我方始终有利。而疾风脚的性能使其直接发动也能截击与控制对手。而2LK——2LK—2LP—弱龙虎乱舞的破防连携更让人防不胜防。只这些还不够，TAKUMA的重虎煌拳与重至高拳有着直接破防的效果，前者在近距离发动后直接下段轻打击连段形成，后者在版边打倒对方后等待对手起身时提前发动，破防后直接HP—疾风脚连段达成！这样的压制能力让哪个对手不心存恐惧，而在本年度斗剧中，亚军ウ一手下的TAKUMA简直行云流水，破防与持续牵制能力之强让我们这些观众只有拍手叫好。有条件且喜爱这个角色的玩家，我强力推荐观看一下ウ一这位TAKUMAMASTER的录像，能令您的思路顿开。




操作方式完全回归98，空中乱舞令对手无从招架，加上地面超强的目押连携超杀能力，让人恨之入骨。版边飞行抵消，以及空中HP抵消飞翔脚，空中HP逆向打击连携等等手段都是其得意杀技，保持有利一直到对手崩溃吧。

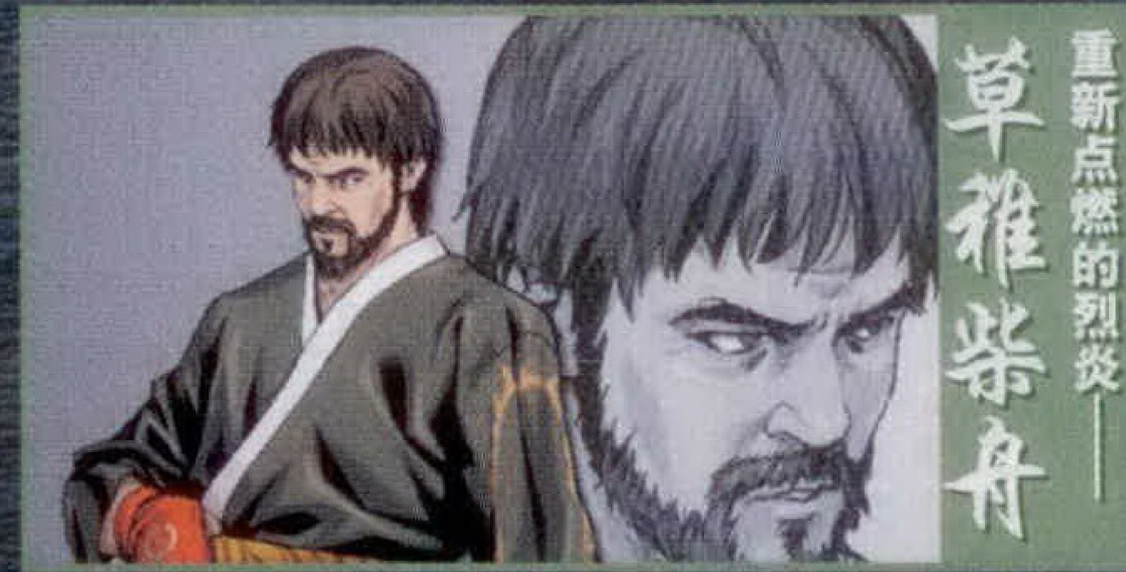



同样是牵制与进攻双重优秀的角色，利用热板机两式，就能在中距离面对绝大多数的变化，而打击抵消瞬刺之后的择击更让人头疼。但要重点说明的是，他出镜频率少于柴舟的原因是，他的操作非上级者不要尝试，无论是从下段起的魔鬼连携和版边限定超级连段，如果不是高级操作达人，根本不可能做到对战中豪无失误，但如果做到，他的能力甚至要超过柴舟，毕竟在速率和威力上，他是全角色最强爆发能力持有者啊。（不推荐使用MAX2模式）

**★推荐连携**

1：下LK→下LP→热板机→第二形→热动/链动

2：版边：下LK→下LP→弱热板机→第二形→弱热板机→第二弹→前冲→[弱乌鸦咬(2 HIT)→SC瞬刺（空）→狭刺（空）]×3→弱乌鸦咬




传统打击的最强角色，在本作中居然能落身在这位大叔身上，怕是很多玩家都没有想到的事情吧。在以往的强力角色都有所削弱的前提下，大叔的王道连携（HP—前LP—大蛇稚与下LK→下LP→弱 钯车（1 Hit）→SC 大蛇稚）回报之恐怖，且出击之隐蔽让所有对手尽量避免与其近距离争点目押。而这样更造成了柴舟在地面打击与空中HP压制的肆无忌惮。在对方弱气的前提下，站立HP—6LK的压制打击连锁固化对手，令战局完全掌握。而鬼燃烧的优秀对空性能与裸杀能力配合远距离暗炎的优秀空中道具能力，让我们的大叔在综合性能上占据了绝对优势。更可怕的是，在破防模式下，一旦破防成功，HEAT发动连携大蛇稚，这样的高回报破防攻击在重大比赛中也经常出现，而本年度斗剧冠军キャベツ手下的柴舟已经将这个角色的能力发挥到了极致，希望大家观看学习。（不推荐使用MAX2模式）




也许大家发现了，在角色中具有出色轻攻击启动多段连携的角色，通常进攻能力都有不俗的表现，而我们的跆拳道达人，不仅仅具备上述能力，更依靠着三连击的优秀性能在近距离压制上有着优秀的表现。如果光有上述两个能力的话，他也只能算上LP级角色，令其升至S级人物的根本原因是，自身还有着超强的后撤防守反击能力与完美的对空性能，这都依赖着他飞翔脚的连击性能和飞燕斩的对空性能。综合上面的评述，金家藩的攻守兼备是显而易见的。意识和操作都非常优秀的话，这个角色一定能双重提升您的作战能力。

**★推荐连携**

1：下LK→下LP→HP→强 半月斩→SC 强飞燕斩

2：下LK→下LP→三连击→三空击 追加→SC 空中凤凰脚

3：版边：HP→强 凤凰飞天脚→强 半月斩→ 强飞燕斩(1 hit)→SC强 凤凰飞天脚→强 半月斩→强飞燕斩

**编者后语** 在做完本期kofnw的工作之后，让本不是特别热衷kof的龙马无可救药地投身到kofnw的怀抱中不可自拔。虽然本土玩家对本款kof的微词颇多，但我却认为本作为回归本色kof风格做的最完善的一作。日本的地方比赛层出不穷，斗剧中的精彩纷呈都让我们应该承认本作的价值。相信我，nw是热爱kof的玩家们都应该投身的重度作品。

# 游戏乐趣 完全发掘

## TOP-SECRET 绝对隐藏 秘技天地



最近深切感到了自己人性的倒退……原因并不是因为自己调出了影牢2的全陷阱，而是调出新陷阱之后的我不能自己地沉醉在用各种方法陷杀对手的怪异快感之中。人总是要宣泄自己的压抑情绪，从这个角度来看，这个系列还真算是神作了，如果精神抑郁的犯罪分子在崩溃前都来玩玩影牢2，怕是要挽回不少堕落灵魂。于是现在我已经可以自己麻醉自己了，快乐的原因是建立在虚拟人物的痛苦上，总是要比建立在同事的痛苦上来的好……

口责/龙马

## NDS 任天狗

日版　秘技实用度：★★★

**无限制遛狗的方法：**

遛狗时，遛到后期快走不动时(就是尽量把问号遇完，礼物捡够后)再到广场，给狗换一个饰品(帽子，狗圈一类)，电脑就会自动保存，而后关机，开机后捡到的礼物都在，而且马上又可以遛狗了！但此秘笈最好等狗体力已经练习很好以后再用，我不知道这种方法是否对狗的体力有作用。

北京　卡一路

**《任天狗》小发现：**

★训练狗狗时，让狗狗处于“趴着”（ふせ）或“四脚朝天”（ゴロン）状态，然后马上给予它“直立”（チンチン）的指令，狗狗就会采用倒立的姿势直立。

★把狗狗训练到能直立超过15秒之后，在其直立时给予“转圈”（おまわり）的指令，狗狗就会直立转圈……

贵州　王硕

编者语：本篇秘技是贵州省贵阳市盲聋哑学校的王硕朋友来的信，在这里特别感谢您对秘技天地的支持，游戏果然是无边界的，龙马期待您的下次发现。

## PS2 重装机兵沙尘之锁

日版　秘技实用度：★★★

**轻松升级：**

由于新的ZZJB用的是X终X想X代的升级方式，升级经验每级都是一样100。

在游戏中存在一些自爆的敌人，我们能够利用他们轻松达到升级目的，前中期在坦克制作所附近遇到会自爆的导弹！中后期，乘船到地图左下角的地方有一种会自爆的鱼，可升到110左右！

关于神秘少女：游戏中除了狗以外能加入队伍的NPC有5人，除了修理厂的两个和酒馆的两个，还有个超强的神秘少女。入队方法为：当击败陆地战舰后，可进入其内部，在B1的上方可传送到一个房间里，开起开关就能让其加入，她将代替肉搏部队参战！为140级，技能威力超强，其行动速度快，不乘车时是敌人速度的4倍左右！

天津　一八

## PS2 KOF NEOWAVE

日版　秘技实用度：★★★★

**本作中的所有角色都有性能超级强劲的隐藏超杀，如果在满足条件的基础上发动并命中对手，必然能华丽地获胜啊。其中隐藏超杀大多是max 2模式即第三个模式在血红和气满的情况下才能出。**

**全角色隐藏超必杀输入方法：**

| 角色 | 输入方法 |
|---|---|
| 草雉京 | 伍百二拾四式 · 神尘（→↘↓↙←）×2+AC同时押 |
| 二阶堂 红丸 | 雷尘缠 →↗↖←→＋AorBorCorD |
| 大门 五郎 | 风林火山 →↓↘←↓↙＋BC同时押 |
| 七枷社 | “ERROR · · ·” code**2002** ↓↙←↘↓↙→＋BD同时押 |
| 夏尔米 | イナズマレッグラリアート↓↘→↓↘→＋BD同时押 |
| 克里斯 | 炎のさだめのクリス（→↘↓↙←）×２＋AC同时押 |
| 山崎 龙二 | · · · ！！ 近距离で（→↘↓↙←）×２＋BD同时押 |
| 玛丽 | M · タイフーン近距离で ↓↘→↘↑↓＋BD同时押 |
| 比利 | ライアー · エレメンタル ↓↙←↘↓↙→＋BD同时押 |
| 草雉 柴舟 | 二百七拾五式 · 雉镰 ↓↙←↓↙←＋AC同时押 |
| 库拉 | フリーズ　コンプレーション AC · BD · ABC |
| 矢吹 真吾 | 真吾谨制　オレ无式 ↓↙←↘↓↙→＋AC同时押 |
| K’ | クリムゾンスターロード ↓↙←C · A |
| 马克西玛 | アークエネミー → · B · C · → · C |
| 薇璞 | スーパーブラックホーク ← · B · C · ← · C |
| 特瑞 | ライジング · フォース ↓↘→↓↘→＋AC同时押 |
| 安迪 | 斩影至兜裂破弹 ↓↘→↓↘→＋AC同时押之后BCD同时押 |
| 东丈 | クロス · ギガンテス ↓↘→↓↘→＋BD同时押 |
| 阪崎良 | 天地霸煌拳 ↓↘→↓↘→＋AC同时押 |
| 罗伯特 | 绝！！龙虎乱舞 ↓↘→↘↓↙←＋BD同时押 |
| 阪崎琢磨 | 虎杀阵 ←→↓↘＋AC同时押し |
| 全勋 | 残光排气击 ↓↙←↓↙←＋AC同时押 |
| 陈可汗 | （MAX模式）铁球大压杀 ↓↘→↓↘→＋AC同时押 |
| 蔡宝健 | 杓死 空中で(←↙↓↘→)×２＋AC同时押 |
| 八神 庵 | 里千二拾九式 · 焰瓯 ↓↙←↙↓↘→←→+AC同时押 |
| 麦卓 | ECSTASY　816 → · D · C · B · → |
| 薇丝 | オーバーキル 空中 · 近距离で ↙↓↘→↗↑↓＋AC同时押 |
| 椎 拳崇 | 醒眼来龙 ↓↘→↓↘→＋BD同时押 |
| 镇 元斋 | 醉操炎舞 ↓↘→↓↘→＋BD同时押 |
| 麻宫雅典娜 | サイコメドレ↓↘→＋ABCD同时押，之后：D · C · B · D · C · B · A 后，フィニッシュ（桃色固め）上记のコマンド入力后：↓↘→＋BC<br>フィニッシュ（ヒーリングアテナ）上记のコマンド入力后：↓↘→＋AB |
| 莉安娜 | リボルスパーク ↓↙←↙↓↘→+BD同时押 |
| 拉尔夫 | 马乘り　ギャラクティカファントム ↓↙←↙↓↘→↓↘→＋AD同时押 |
| 克拉克 | ランニング · パイレーツ 近距离で(←↙↓↘→)×２＋BD同时押 |
| 不知火 舞 | 不知火流 · 九尾の狐　D · B · C · C · |
| 阪崎由莉 | 针！飞燕凤凰脚 →←→↘↓↙←＋BD同时押 |
| 京 | サプライズローズ ←→↘↓＋BD同时押 |

上海　烈火精英

## PS2 KOF NEOWAVE

日版　秘技实用度：★★★

**隐藏人物出现方法：**

具体有 李珍珠(头相好的也不错) 塞思 95KYO 安阿儿(头相画的非常好看)卢卡儿

出现方法就是去打单挑模式ENDLESS，只要见到以上这些人并将其打倒就可以使用。

| | |
|---|---|
| KYO上按RI | 出95KYO |
| 柴州上按RI | 出卢卡儿 |
| 库拉上按RI | 出ANGEL |
| 真悟上按RI | 出塞思 |
| 陈国汗上按RI | 出李珍珠 |
| 选用方法依次类推 | |

上海　烈火精英

**编尾语：**

近期，玩家朋友们投稿的游戏秘技数量越来越少了，而在游戏高素质与游戏合理性分配的大背景下，龙马也曾经想过游戏秘技的数量会不会越来越少呢?仔细考虑后，感觉在动作类型游戏与AVG类型游戏中，秘技仍然是不可缺少的重要环节。而在动作类型游戏大有重生复苏的今年，更多更加优秀的秘技相信也会随之诞生。龙马期待着与玩家朋友们的互动，我们等待着您的支持！



# 次世代传媒联盟 出版物好评热卖

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、TOYS



今年以来，游戏、动漫周边火爆异常。TOYS是国内第一本专门介绍游戏、动漫周边的杂志。近千款周边展示了日、韩、美、欧、本土周边丰彩。

**TOYS(1)**

■定价：9.80元　9月12日发卖



《口袋迷》上市一销光，口袋fans大呼过瘾！现在《口袋迷2》又要登场啦！内容丰富，赠品更精彩，还有口袋限定版NDS大抽奖，呜哈！

**口袋迷(2)**

■定价：18元　9月出版



再版，不一样！粉红色外包装盒更讨人爱，特制铝盒收藏匣全新logo，就是写真集也不一样喽！这样的精品不收藏怎么行！马上下单

**高达SEED嘉年华(第二版)**

■定价：28元　9月5日发售



动新绿宝石共推出14首最新经典动画MTV完全版，双光碟，动新系列MTV广有声誉，本辑无论选材、配乐、剪辑、构想都日趋成熟。

**动新绿宝石MTV**

■定价：9.80元　9月1日出版



一年一度，又一本掌机典藏本。GBASP珍品全收录，索尼PSP，任天堂NDS主机软件完整解析，权威详实。随机赠品PSP护腕或NDS头带。

**2005标准掌机典藏**

■定价：24元　接受邮购



4月1日第一版火爆上市抢购一空。互动DVD、经典生化系列双CD，简洁现代感的LEON吊饰。第2版LEON吊饰改为暗黑版，绝对酷。

**生化危机4完美体验典藏(第二版)**

■定价：25元　最后邮购机会



动新DVDMTV系列第二弹！收录20首值得珍藏的日本经典动画MTV。真正DVD品质。附增火影头带及神秘礼品。豪华外包装，弥足珍贵

**动感新势力钻石DVD**

■定价：24元　接受邮购



中国2005JOY展纪实，斗剧2005，源式物语剧情演播。樱大战V，战国BASARA精彩CG大赏，附赠头文字D音乐CD，超值劲爆。

**电玩新势力(47)**

■定价：9.80元　8月22日出版

| 项目 | 定价 |
|---|---|
| **电子游戏软件** | |
| 2005年第1～18期 | 9.80元 |
| **动感新势力** | |
| 27、28、29、30期 | 9.80元 |
| **电子天下·掌机迷** | |
| 第19期、21、22、24、26、27、29～40期 | 9.80元 |
| **电玩新势力DVD** | |
| 33～35、38～47期 | 9.80元 |
| TOYS(1) | 9.80元 |
| 林青慧的漫画教室 | 30元 |
| 高达SEED嘉年华(第二版) | 28元 |
| 口袋迷(2) | 18元 |
| 动新白金DVD | 24.80元 |
| 名侦探柯南主题歌精选集(少量) | 22.80元 |
| 电新蓝宝石MTV（少量） | 9.80元 |
| 动新2004年合集(下) | 50元 |
| 游戏的设计与开发 | 50/57(精装)元 |

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取

# 原价16元的高达SEED吊饰只要1元钱

**读者：** 哇！1元钱？！我买100个！
**次世代：** 别急，只要买以下四种图书中的一种，再加一块钱，就可以得到一枚人见人爱的高达吊饰。而且图书还可以打6折呢！
**读者：** 真的！6折+1元……邮费包装费呢？
**次世代：** 全免
**读者：** 太疯狂啦！我马上去邮局汇款。
**次世代：** 这是暑期库存大优惠，先到先买。注意：优惠活动到8月31日就结止了！

## 金色陆行鸟



~~原价:19.80元~~
6折:12.00元

时间：至8月31日止

## 暑期



加 1 元 !!

## 收藏寂静岭



已售完
停止邮购
SILENT HILL

时间：至8月31日止

## 大疯狂

电子游戏软件 增刊
标准掌机典藏2003



已售完
停止邮购

GAME CREATION Serving China's Game Development Community!
游戏创造 1
www.chinagcn.com 服务中国数字娱乐产业 开拓游戏无限创意空间

制作案例精选
《剑侠情缘网络版》开发纪实
PS2大作《Jak & Daxter》制作回顾
网络游戏经济研究
UO经济系统和经济行为分析
武侠小说与游戏
武侠名著改编RPG游戏的思考
三维游戏引擎技术
超越三角形时代
设计心语：
永不创新！





~~原价:18.50元~~
6折:11.10元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

VOL. 47

DVD+CD 双碟套装

The Only Way to Enjoyment!

# 电新DVD

8 AUG 2005

Game New Pow

劲爆超值价 9.8元!!



附赠CD 游戏音乐精选集 头文字D SEB

◆『斗剧2005』决战对局精选

◆《源氏物语》全剧情演播

◆新天魔界V ◆捉猴3 ◆钢之炼金术师3:继承神的少女

◆《幻想传说》OVA VOL.2 ◆装甲核心:Last Raven

8月20日全国热卖!

游戏大展盛况 2005

iQue DS 首发现场亲临

《樱大战V》浪漫CG大赏

《战国BASARA》豪情CG收录




CHINAJOY

《电新DVD》VOL.47

CHINAJOY2005/《樱大战V》浪漫CG/《头文字D》SEB精选CD

□主持/唯夜

# 闯关族的家

## 第一百六十五回

近来的各种投稿来信越来越踊跃，我知道大家都英俊潇洒玉树临风温柔可爱妩媚动人……可是就算这样，您也要说清您是谁啊——无论是给Game Bar的投稿，还是众多希望中奖的来信，只写一个英文单词或者是一个一看就知道不可能是登记在身份证上的“中国名字”是不行地。另外对于通信地址也是同样的道理，请务必提供详细确切稳定的信息。

个人信息不清楚，这会给我们的工作带来很多不必要的麻烦。如果您的文章被采用，就会严重延误稿费的发放。而对于奖品方面，如果您的姓名和联系地址有任何不确切的地方，很遗憾，我们将视为您对抽奖自动弃权。

第14期Game Bar的文章“永忆吾爱”的作者应当是吴河，此前由于我们排版过程中的一些失误，登错了名字，特此更正并郑重致歉。

写下这些字的时候是8月15日，谨此纪念中国人民抗日战争胜利60周年。

**“游戏，爱你不止两三天，每天都想你很多遍。”**

——河北张家口 哈里波波

**湖北武汉 uike**

我是一个老玩家，也是贵刊的老读者。我发现贵刊把游戏类型用中文进行标示，这让新入门的玩家不必再去背那些英文缩写，可却害苦我们了。因为中文标识解说得不够清楚，比如角色扮演类，里面好像包括了以前的ARPG、RPG和SRPG。没有具体说明，我就不能判定到底是哪一种，希望以后能用更加详细的标识来解释游戏类型。

我们改用中文说明，就是为了方便所有人更好地对游戏类型有一个了解啊。其实我们说“角色扮演”，就是指比较单纯的RPG而已，具体到A · RPG或者S · RPG，我们都会加上“动作”或“战略”等其它词的，你不妨再认真看一下，并没有那种空泛的情况出现。




**贵州凤冈 薛睿**

亲爱的夜夜，你好。告诉你一个非常不幸的消息……我的记忆卡被偷了。记忆卡本身倒是没什么啦，只是里面的内容啊……真三国无双4的全Lv4武器、全道具、全动画收集存档，还有鬼武者3、零红蝶、九怨、宿命传说2、洛克人8……N多游戏的通关存档啊。真的好心疼啊，可是没办法，一个月了，已经不可能找到了，只能放弃了。换张卡，开始打重装传说，所以想问问，重装传说里面的4块镜片怎么得到，还有那些合成武器的材料怎么得到啊？

偷记忆卡……这贼还真有觉悟……叶子记得以前有人说过寝室被盗什么的，结果各种主机一概未动，遂笑话此贼甚不识货。没想到还有专偷记忆卡的人？我想也许是你不小心忘在哪里了吧。

但毕竟是那么小个东西，确实很难找了，只有期盼它哪一天会奇迹般地出现在你眼前吧——别笑，叶子的U盘丢了快两个月了，但我始终没有放弃对奇迹的期盼，为此我已经信过基督教天主教佛教道教等多种信仰了……你说的那个游戏，我们在14期上有攻略的，不妨去看看。

**“我心有家，家中有我。”**

——北京 杨龙

**江苏张家港 许彬**

最近在工作中不幸左手拇指骨折，请问在手指恢复之前，怎样玩游戏又不影响手指？多谢，机子放在眼前而不能玩，很郁闷！

有单手就可操控的PS2手柄哦。当然了，其设计的初衷是专门对应机战的，不过其实其它游戏也都可以用这个手柄，只不过是用起来方不方便的问题了——至少用来玩一些RPG这种相对慢节奏的游戏，应当是没问题的。

呃，什么？你说你就喜欢动作和格斗类型的？如果是这样可就没办法了，那小夜只好建议，在手好起来之前，先练习用脚吧……

**湖北襄樊 王雪峰**

风林、小夜子：你们好！作为一个老玩家，《电子游戏软件》伴随我已10年多了。我是从95年毕业后接触电软的（至今仍收藏着除创刊号等极少几本外的近十年的电软），到如今已近而立之年。

去年12月女儿王晨希出生后，为人父母，责任也多了起来，玩游戏的机会少了很多，但是电软却是我每期必买的，10年的阅读习惯，已使我把它当成了自己的良师益友，与全国玩家交流感情的平台。从去年开始，小夜子入主闯关族的家，“家”也越来越漂亮和温暖起来，真正成为了全国玩友交流思想、心得的最佳平台。







之前的南野秀君的COS就很不错，在这里我也将我8个月的小女儿的数码照片发上，望小夜子能帖在家中，让全国玩家在游戏娱乐的同时,能够随时想到也要与家人多作交流、发掘家人与朋友的可爱之处,不至把全部时间都深陷沉迷游戏之中。（我夫人说了，照片能上杂志的话,她将批发10本送给朋友，多谢了！）

最后，祝电软越办越好，“家”业兴旺，风林更帅，小夜子更加美丽！

福建龙岩 啊！小太刀

我记得以前风林在闯家里说漫画只看JOJO和猎人，想知道唯夜比较喜欢的漫画是什么，有没看猎人啊？个人认为猎人实在经典得无法再经典了，我高一开始追连载至今，性格有180度转变呢。感谢富坚教会了许多只可意会不可言传的东西（可以的话，叶子能不能把这封家书登在电软上呀？我从没在闯家上露过面，想都想疯了）。

我也喜欢看JoJo啊，一至六部都看过的。至于猎人么，我不否认它很有内容，但很多时候在作画方面则不得不说——太没有敬业精神了；感觉就是在耍大牌，根本是几笔勾出的草稿就直接上了，这与我个人的理念很不相容。叶子最近一直在追看的是"死神BLEACH"，其实家里之前的一些图就有参考它的创意，比如16期上那幅众编辑西装墨镜的酷图，想法就是学自BLEACH的插画。可别以为那是"黑客帝国"的COS哦。

若要说教会了我很多东西的动画，那就是EVA，说是影响了我人生的作品也毫不为过。

## "请唯夜大人把木木的头发给剃了吧……"

——广西钦州 衰神精英




浙江 沈驰

听说叶子姐人格分裂？！我倒，那可不好啊，如果像"幽白"里的仙水那样……我们和叶子姐交谈启不是也要分几个？

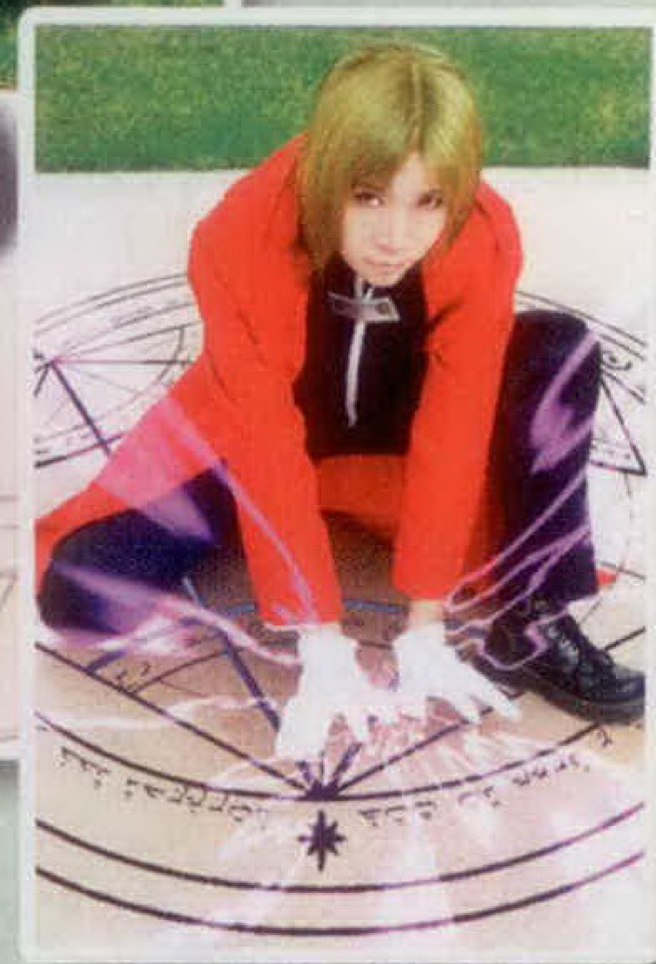
我念书的时候副修的就是心理学，而且是"变态心理学"——abnormal psychology。还记得么？我在革命号的闯家里可就提到过哦。这个东西学多了，自己难免也会有些BT倾向——无错啦，你们在家里看到的叶子，其实是个努力压抑和克制的外表，真正的我……很危险的。

其实我现在做闯家和Game Bar，自我觉得就是两个人，要是当真能分裂成几个叶子，想想似乎也挺有意思的。







这次为大家奉上的COSPLAY可是七雪姐姐哦——钢之炼金术师爱德华。怎么样，自日文地狱一别后，久违了吧，是不是觉得很亲切？

这是七雪为配合最近推出的钢炼游戏而做的COSPLAY，真是很赞呢，很有专业精神。说真的，要不是别人事前告诉我，还真有些认不出来。如果非要说有什么不合适的地方，我想就是身高了吧（笑），七雪要比爱德华高上很多吧……

云南昆明 姚东海

这些日子里，生活里的"BOSS们"都不约而同纷纷向我发难，结果经济危机的我只能在书店老板娘的白眼下苟且看书，甚是狼狈。不想我的家书居然被汝们相中，导致在接下来几天里，我仍沉浸在狂喜之中，不能自拔。

在深受感动的同时，对家的那份亲情油然而起、速而剧增，虽距千里之外，但仍挥动手指，写信回家。只想说一句话，俺啥时候才能……（大家都知道）再次祝愿家里浪静风平，夜姐越长越牛！

大家都知道？我就不知道！你那句"俺啥时候才能……"后面到底想说啥？这后面孕育的可能性太多了，从捡到台PS2到去香港迪斯尼都有可能。

其实吧，从某个角度来说，"风平浪静"就没意思了，家里就应当热闹：沉静、忧郁、吵闹、喧哗……啥情绪都有，尽可能地随你发泄，这才叫家。

你的最后一句话恕叶子不接受，上期刚有人说我长得像自行车，这期你又祝我长得像牛？

山东青岛 江山

叶子啊，请问一下PS2的S端子口在哪啊，我找了N天也没找到啊，郁闷死我了。难道我就这么命苦？买了S端子线也不知道怎么连（虽然问题白痴了点儿，但也望叶子帮一下啊）。

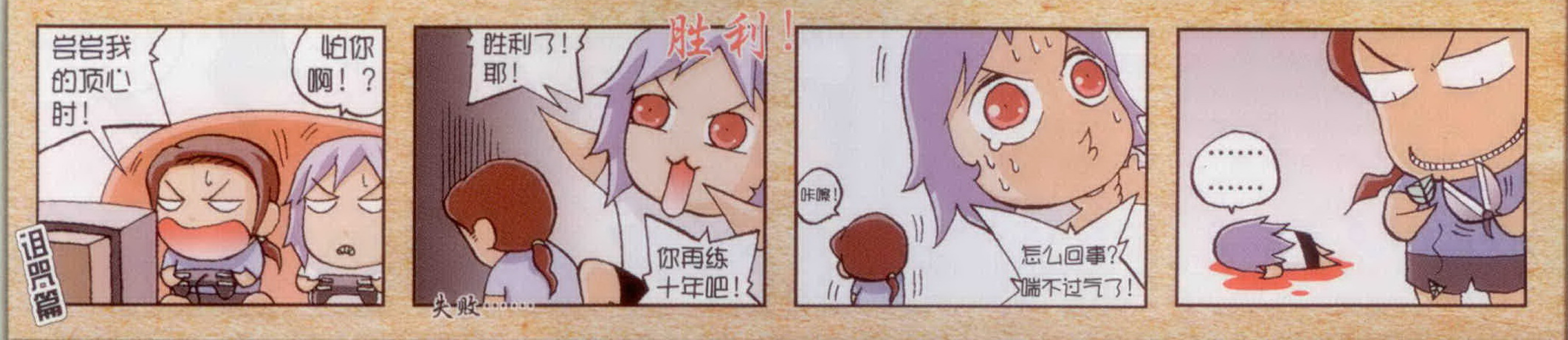


可怜的孩子……那个S端子口是用来接在电视那端的，无论你用的是什么视频输出线，接在PS2这边的就是那一个接口，其实你多试试不就知道了吗。来，别郁闷，摸摸头……

江苏常州 穆欣

FF10中要达成种族制霸和地域制霸就必须捕捉怪兽，可是怎么捕捉呢？是不是只要去每个地方再遇敌再打一遍呢？为什么怪兽训练场的图鉴一直是问号？

要先在怪兽训练场那里买"捕获武器"的，用这种武器给与怪兽最后一击，才算将其捕获。



四川成都 胡成

晚上睡觉前依在枕边看阖家和Game Bar最舒服了，感觉好温馨呢。

上海 奇迹の海

电软啊，我在天空写下你的名字，却被风带走了，我在沙滩写下你的名字，却被浪花带走了，于是……我在大街的每一个角落都写下你的名字，结果大家都买电软了。

江苏苏州 无言语茶

最近的日子里面，我看着家里N多的游戏碟束手无策，无从下手啊。虽然每张都想玩，但是时间是宝贵的啊，所以到现在仍然没有太认真地操控过我心爱的手柄，倍感无奈……

台湾台北 阳锡

现在发现电软的功能越来越多，今天在教育3上就看到拿电软作骨折急救的。天啊，仔细看了看居然是革命号，看来电软真的是居家旅行的必备宝物了，哈哈哈哈（哎呀，笑得合不上嘴了，快拿来电软急救……）

广东湛江 陈斯荣

我觉得电软好像有点脱离我们这些穷伙计了，每次都是什么大作什么的，可是想一想我们好多人都还在玩GBA啊。

贵州贵阳 王钰

我不是因为动漫而爱上游戏，也不因为游戏爱上动漫，我是因为有了"家"而爱上了游戏和动漫。

黑龙江哈尔滨 游戏仔

我认为贵刊每期应多赠送几张游戏海报比较实惠，不过要硬派一点，要是太卡通化了我都不好意思贴在我房间的墙壁上了。还有应搞点组合图片，每期给一块，要想把图组全就得乖乖买全这几期的电软，这么一来也可以保证电软的销量稳定，哈哈。

河北张家口 哈里波波

我想有一天会不会有一款专门为残疾人设计的主机出台呢？我坚信一定会的，因为玩家不管是谁，我们都一样地喜欢着、爱着我们的游戏！

贵州榕江 邱隆捷

电软真会为读者着想，夏天送凉扇，不知冬天会不会送帽子或手套之类的防寒品呢？

## 大家要注意看哦




革命了革命了，七八个月就来一次。那些由于各种原因而没有入选大墙画廊的画稿，家在以后会给你一个新的机会。

画得不好？没有关系，只要你有勇气投过来。除了会采用画廊筛选下来的作品外，你也可以主动投给家。但是要注意哦，由于初衷只是提供给大家一个展示的平台，所以家里的画稿是没有稿费的，大家要有觉悟。

此外一直有不少来信说，希望可以得到家里以及Game Bar里面一些很漂亮的图。那叶子就满足大家，以后配合杂志周期，我们会把此前的一些漂亮图片放到网站上去，你可以随时去论坛下载——www.magiczone.cn，anytime，随时欢迎。

河北遵化 翔蛟

最近一期电击里面，"零 刺青之声"的宣传片我其实看过好多遍了，可这次看的时候我却哈哈大笑了起来——why？就因为片子里正放恐怖音乐时，大象那张不变声调的嘴却在一旁说什么本作看点……这两者一结合整个感觉成了恶搞。建议象兄换换词汇，再把屏幕上方游戏介绍框的风格弄得与游戏相符一点儿，不然下次我笑可都没牙可掉了。

收到，了解。这个意见已经向大象反应了。其实我告诉你实话，别看他做这么长时间了，但后台录音的时候仍然会紧张呢，NG的次数可不少。下次他再为这种比较有特殊气氛的游戏做解说，叶子会建议他再声情并茂一些（比如说那个"无、坚、不、裂-裂-裂-裂……"）。

## "俺十分想见小叶子和飞月姐姐！"

——辽宁大连 树

浙江绍兴 陈佳峰

一直想给家写信，想和叶子木头说说话。一个人在外生活，陪伴我的只有PS机和电软……活了二十几年了，觉得自己也没做什么大事，就这样胡混了二十一年的光阴……叶子啊，我该怎么办呢？



N多年前，郑渊洁在他的"童话大王"里曾经说过这样的话："做一个普通人与做一个伟人同样的伟大。"（大意如此吧，原话我也记不清了。）每个人都去当伟人，那世界上也就没有伟人了；每个人做的都是大事，那也就没有什么大事了。普通人自有普通人的幸福，一件事是大是小、有何意义，只要放在你自己的生活中看就好，不要盲目与别人比。胡混光阴么？不见得吧——很认真地说，能一天天地活下去，就是一件很伟大的事情。

仰慕者篇







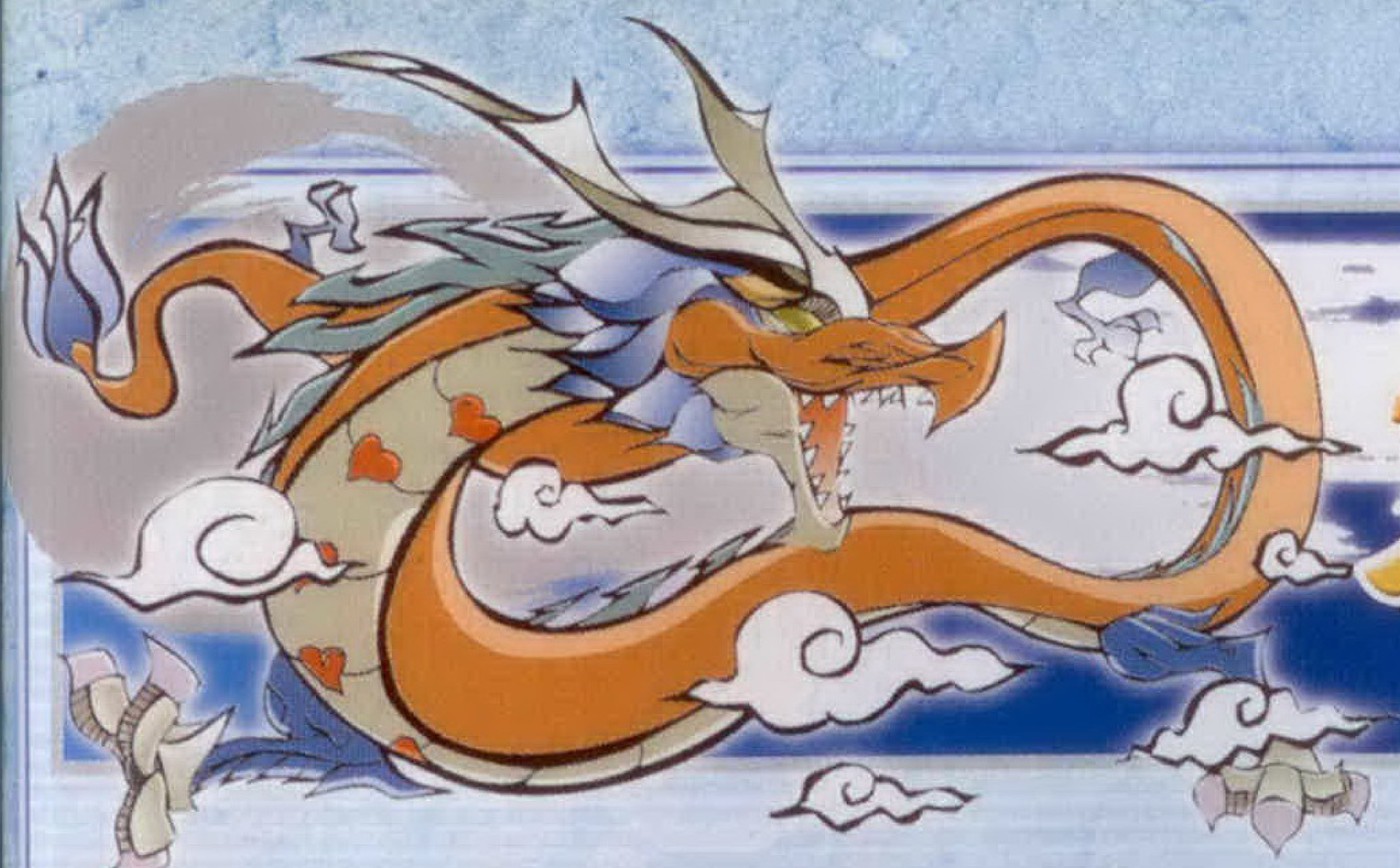








阖家族的家



HAPPY GAME,HAPPY LIFE

# 龙哥热线

包包打听 回答

专治各种疑难杂症

□责编/连续一个月疯狂游戏后决定去电影院接受爱国主义教育的龙哥

**周边Q** 1、现在市面上的GBA电影卡有一、二、三代之分，具体哪个版本电影卡比较好？三代电影卡的具体价格应该是多少？2、GBA电影卡“播放君”据说在各个方面都比较出色，只是国内很少见，可否详细介绍一下？3、有些GBA游戏ROM在模拟器上可以运行，为什么烧录到烧录卡上后不能运行？

（河南林州 贾剑锋）



1、目前市面上只有一代和二代电影卡，何来三代？当然是后面出的比较好，越出越次的东东还是很少见的；2、“播放君”？您指的应该是今年年初任天堂官方发布的那款周边吧？我记得其日文原名应该是プレイやん，需要纠正你一下，这款周边并不是电影卡，具体介绍以前的新闻和前几期的热线中有介绍过，这款周边质量不错，而且是任天堂官方发售，所以有条件有兴趣的朋友不妨买一个试试，只是在我国极少见到；3、这个，出现这种情况的原因往往是多方面的，您也没具体说到您用的是哪种烧录卡，烧的是什么游戏，所以龙哥不好随意下结论。而且烧录卡的种类千差万别，兼容性自然有所不同，遇到这种情况可以另换烧录卡试试。

**购机Q** 1、正版：今天去了海印城，那里有家游戏店卖正版软件：铳墓OD70元，二手三国无双3 300元，战国无双150元，合金装备2本质200元……原来正版也很便宜，只是这些我都玩过，但也想入手，不值也可以作纪念；GT4序章只要50元，其余都只要100−200元，北京方面是这个价吗，还有龙珠Z3−150元，天诛红170元。2、MGS3中怎么记忆呢？我玩时在第一次疗伤后，跟EVA接头后都可以记忆，后面一直玩下去就记忆不了了，这是怎么回事，是D版的问题吗？3、PSP：上个月中旬买了豪华版PSP−1930元，有没被黑？半个月后的今天只要1880元，买时没注意，回来时应贵刊的介绍一查，才发现很多问题，首先外包装与机身对不上号，其次型号是PSP−1000（这是普通版的型号），耳机上写PSP−1003，韩国版也没有视频演示盘，而PSP上的游戏也是一团糟，没有好玩，我比较喜欢（其实也只会玩）赛车，动作过关，龙哥有何介绍，我全信赖龙哥，我的PS2是50004AQ，蓝色，改过机，经常玩D版，可以玩多久，烧过一次显存，去年8月中旬买的，现在据说光头已经很弱了，如果买正版会好一点吗？

（广东广州 林立军）

1、二手正版游戏软件当然贵不了，至于具体价格得根据这款游戏的新旧程度和购买者对游戏的了解程度会有相当程度的差别，尤其是游戏的知名度，对价格的影响很大。在日本价格一样的软件，在我国成为二手软件后，著名的游戏可能仍然不会便宜多少，不知名的游戏，价格上往往会便宜许多；2、当然与D版无关，MGS系列中存储记录都是按SELECT键进入无线电通信画面，选择专门的频道与人联系即可，估计您是初次接触MGS，没搞懂基本游戏系统？3、您说的价格其实已经差不多了，再便宜也不会便宜太多了。的确，豪华版PSP的型号应该是PSP−1000K，像您这种情况，应该是JS拿普通版的PSP替换了包装盒内原有的机子，这种事在游戏店中是经常有发生的。虽然豪华版PSP只是比普通版多了一些配件，在机子硬件性能本身是完全没有任何区别的，不过建议大家购买时最好还是拆开来检查一下。喜欢赛车游戏的话当然得入手山脊赛车了，不过说实话，PSP上的好游戏确实很少。主机使用寿命和您对主机的爱护程度成正比，全新光头并且使用得当的话应该不会仅仅一年就大幅老化。

**杂谈Q** 1、按龙哥所说，在进入记忆卡管理画面前查看主机版本确实是39007，可在语言选择中就是没有中文的选项，是不是我的PS2主机是“欧版”机呀!2、上回我所说的《最终幻想10》，在飞空艇上打‘辛’时并不是游戏大克了，而是在我攻击‘辛’达到一定程度时(辛的能量满后），他张嘴对我进行攻击，我所使用的三个人直接倒地死之，我连加HP的机会都没有，然后出游戏结果的画面，我在一些不是很权威的故事攻略中上面说飞空艇会在辛一张嘴时飞入辛的嘴内，我怎么才能做到，怎么一下我就死了？（辛在发这一招前，对我进行了很多次的物理攻击，我都能应付，可就这招我应付不了请龙哥为我指点迷津）。3、不知道龙哥玩没玩过“SS”上的“龙之力量1、2”？我当时对这款游戏十分着迷，我在电软的《新作游戏发售表》中看到过有PS2版要在6月30日发售，可我怎么在吉林地区没有看到过，而电软在当期中也没有加以报道，不知道是怎么回事。如果没有的话希望龙哥为我介绍几款像“龙之力量”这样的SLG的游戏。(主机要是PS2呀！）

（吉林 孟宪宇）

1、欧版和台湾省版的PS2很好区别啊：因为欧版PS2的标准工作电压是220V，可以直插，台湾省版的则是110V，在大陆使用的话需要变压器进行转换才可以。您的机子有没有用变压器转接？有的话就是台湾省版无疑了。欧版PS2在我国很少见，放心；2、原来您说的是这，这一段是要求您必须在一定时间之内干掉SIN。这一战最关键的地方就是一定要让提达为所有参战队员加速，上场队员务必全部是攻击主力，这样每次SIN行动之前我方就可以行动数轮。最初双方相距太远普通攻击够不到时就让LULU用强力魔法猛轰，接近之后让提达、奥隆一干近战系猛人拼命砍。记得事先换上防石化等异常状态的装备，因为SIN在接近后的攻击会附带石化等异常效果，这样就可以省去磕药治疗的时间。本战没什么太多的技巧可言，只需记住“一切以攻击为中心”这条原则即可。可以到最后再放巴哈姆特，OD可以K掉BOSS两万多点血还不用担心OD的硬直，多试几次总能过去，不难；3、这么经典的作品怎么可能会错过？PS2上出的是世嘉的廉价版，相当于简单的移植版，画面什么的没有特别强化，这次的复刻版整体还行，不过玩起来似乎总也找不回当年土星上的感觉了——龙哥个人以为。因为只是单纯的廉价版游戏，所以您那的游戏店没有进货吧估计。

## 最终幻想七中文版？

前不久我上网时听一个朋友说“最终幻想7”出中文版了，请问龙哥这件事是真的吗？“最终幻想7”可是神作啊，想当年我为了把它打通，可没少往我们这的游戏店老板那砸钱——当时我们这只能在专门的游戏店里才有PS和SS玩，一般玩家都买不起。也正是因为它才坚定了我后来省吃俭用购买PS的打算，虽然现在我工作了，连PS2都有了，可当初的感动到现在都还记忆犹新！还记得当时是参考着电软的攻略打通的游戏，那篇攻略写的很经典，里面的一些段落语句一直都像刻在脑子里一样。虽然因此对游戏的剧情有了比较全面的了解，无奈始终由于语言不通的缘故，仍旧留下了不小的遗憾。如果最终幻想7真的出了中文版，那我简直要乐疯了！所以请龙哥务必给个确切的答复！

（广东英德 赤红十三）

关于“最终幻想7”中文版的推出，确有此事。不过这款FF7的中文版是根据电脑版游戏汉化而来的，现在发布的也都是纯电脑游戏用的文件，并不是家用主机PS或是PS2上用的；因此我们无法在PS或是PS2上玩到这款汉化作品，不过家里有电脑的朋友不妨下下来重新温习一遍。这款电脑版汉化FF7是由天幻网的汉化小组历时两年多才终于制作完成，一款超级RPG作品的汉化量，对民间的汉化小组而言绝对可以用海量来形容。龙哥也有下过这款汉化作品试玩了好一阵，汉化素质极高，除了还存在几个细微之处的BUG之外，本作已经基本可以用“完美”这个词来形容！此举可以说是功德无量啊，感谢天幻网汉化小组所付出的努力！相信每个对FF7有感情的人都能在这款汉化版中找回当年的感动。



11期的“科普园地”让我眼红了好久，因为我不但是个超级PLAYER，同样也是超级享受家，虽然是个穷人，但是享受无罪嘛。当然，那里面所介绍的那个SONY STR－DB790我肯定是买不起的。所以我想向龙哥请教一下，可不可以帮我推荐比较合适我情况的音响？我的是PS2，因为我住的是集体宿舍，所以不可能买那种大的落地音响，只能买书桌式的，最好是那种小型的卫星音响，我就可以放在床上和书桌上（因为我是在床上玩的），价格控制在2500左右。其实我曾试图上网查询，但是我想龙哥应该比较有这方面的经验吧！顺便告诉龙哥一下，我现在正在学日语，希望能让自己有更多的兴趣。以后有时间的话，我希望自己能过日语1级，到时《电软》如果要人，我第一个报名！

（广东 陈秋谷）

由于各地环境所限，所以每个地方不一定都能买到大家所推荐的HIFI品牌，另外单独配置音箱和功放，对环境的要求比较高，比如一般的书架箱，都必须使用脚架来支撑，才能发挥出应有的实力，否则效果可能下降50%以上。所以我推荐您购买惠威的T200a，它刚好是多媒体音箱，其5寸的低频单元，对所在房间要求相对大口径单元要小很多，比价适合集体宿舍这种居住环境；而且它本身是多媒体专用音箱，属于近声场设计，放在床上这种环境还是比较适合的。另外它还是防磁的，对电视和显示器的影响可以忽略不计，如此一来用来玩游戏应该是比较合适的，其价格在2500以内，龙哥觉得这款音响挺符合您的要求。另外，罗技的Z－680也很不错，作为为数不多的通过THX认证的多媒体音箱，其价格在刚推出时曾经高达4100！现在的价格则已经到了您可以接受的范围，水货大约是1900，行货则是2400。以上两款音响龙哥认为都是不错的选择。



1、我的PS2型号是50006，最近几次开机时居然红灯不亮（绝对不是停电）为什么？每次开机时都得等待3－4秒才进入开机画面，WHY？2、由于主机进灰严重我把它全都拆了进行清理，可光头上有厚厚的一层灰，问过修电器的老板，他说可以用XX版的纯净水进行清洗，这对光头有什么伤害吗？我已经买了快两年了。3、影之心Ⅱ在マソマミアーヲ岛・玄关有个房间要用十二星座石板才能打开门，石板已入手，可怎么开啊？4、DQ8在暗黑魔城有一个台阶需要让其开启，才能进入，可我只找到一个，但这个不是控制那个台阶的，我走遍了所有迷宫都没有找到，是不是需要什么道具，还是要触发一些剧情，第二个开关才会出现？这两款游戏被卡在此已有几个月了吧！

（湖北潜江 徐联峰）

1、初步判断可能是主机底板输入端保险短路，造成底板无电、指示灯不亮。这个保险非常小，在底板输入端4个铁插头的旁边，上面一般会注明63或S5；这个保险的损坏和电源指示灯接口松动以及频繁的重启机器有一定的关系。该保险的更换成本很低，几毛钱一个，拿去修理店维修的话一般应该也就10元左右，不过有些JS可能会借机说成是底板损坏，狠宰玩家一笔，需要注意。以上为龙哥的大概判断，因为之前曾经见到过类似的例子，把握比较大；2、可以用纯净水清洗光头，没问题，清洗时注意一点即可，您的光头也确实到了该好好清洁清洁的地步了；3、十二个星座石板全部收集全后按照对应的顺序分别放入四个门上即可，左边的门：从左往右是双子、射手和狮子，中间左边的门：从下往上是穆羊、山羊和金牛，中间右边的门：从下往上是双鱼、巨蟹和天蝎，右边的门：从上往下是处女、水瓶和天平。之后会进行BOSS战，该BOSS的攻击我记得会减我方队员的SP，注意回复；4、DQ8的迷宫可以说是系列最简单的了，作为最后迷宫的暗黑魔城也不困难。这里一共只有两个开关，右边的开关可以将中间的梯子升起来，最后再绕过去拉左边的开关就能打开道路。无需使用任何道具和触发剧情，多走走，注意一下路线，有的通路比较隐蔽。



在我们这个小城市里卖PS类的游戏产品的商家并不多，我买PS2时跑了几乎所有知道的地方都价格不低，最后是以1850元买的（送5张D碟）这个价格我都觉得有点高，但是邮购不保险不是。自从买了PS2以后我一直是借朋友的记忆卡玩，我们这的JS，PS2记忆卡要180元，还不讲价（也不知是否原装，也是黑的），我想问PS2的记忆卡咋看是否原装？价钱多少合适？原来我的PS存储卡能不能用在PS2上？我玩PS2的横行霸道，听说这个游戏可以直接输入密码，选出所有武器和飞机、坦克、飞行器等装备，还可消星加钱，不知能否告诉这些有用的密码怎么输，我的PS2去年9月份买到，现在是不是该拆开保养清灰了，JS说半年或一年就该保养一次（一次要30元呢），有必要保养吗？




（河南许昌 伊志刚）

去年九月买的，看来是5万的，1850这个价格确实贵了，那时候7万系列的PS2还没有发售，5万的PS2价格最多在一千六，那5张D版游戏，完全值不了几个钱。PS2原装记忆卡现在一般是140左右，至于组装PS2记忆卡的问题，据说有，但龙哥从来没有见到过，市面上也基本没有这种东东的流通，您放心购买即可。虽然您那的游戏主机和周边价格确实要贵了点，不过反正您连主机都买了，也不是太在乎记忆卡的钱吧？玩PS2自己没有记忆卡很不方便，属于必备品。PS2确实需要定期保养，包括拆机除尘以及光头清理等维护工作，可以大幅延长主机的使用寿命。不过BOSS在保养拆机清洁时您最好能在旁边盯着，别一不留神给换了个什么零件，虽然咱们这么提防人家是有点过分，然而考虑到确实存在这种现象，而且还很严重，所以咱们多少得留个心眼了。GTA只需在游戏中直接输入各种按键就可打开许多秘技，全部列出来的话可得有一大串，建议您平时多留意杂志上的“秘技天地”这个栏目，上面以前就有刊登过GTA的此类秘技。



我已有一台PS2，30000型，原装机，不过光头出现问题，只好在看了上期电软后，在北京鼎好邮购一台。老板说只有70007型的，要1450人民币，这个型号的机子咋样？什么版的？他邮寄后打电话告诉我一定在游戏时放好盘，不然光头要烧的，他不保修，是不是没加散热芯片，还是别的原因？改机芯片和散热芯片加在机子什么地方，什么样？怎样分别原装光头和原装手柄？

（山西侯马 风影）

##  小神游IDS答疑 



1、在网上听说IDS将使用烧录卡收费计时的方式向玩家提供游戏，真的吗？如果是真的，那本人觉得这种做法太过分了，破坏了掌机游戏的规则。2、神游IDS真的对应其他版本DS的语言操作系统吗？比如说日版DS向IDS发日文文本，IDS也能收到？IDS能输入中文吗？3、IDS真的对应各国版本的游戏吗？如果不对应，那么看神游出游戏的速度……本人还是买NDS好了！4、IDS的软件在其它国家版本NDS上真的无法运行吗？

（江苏 陈震）

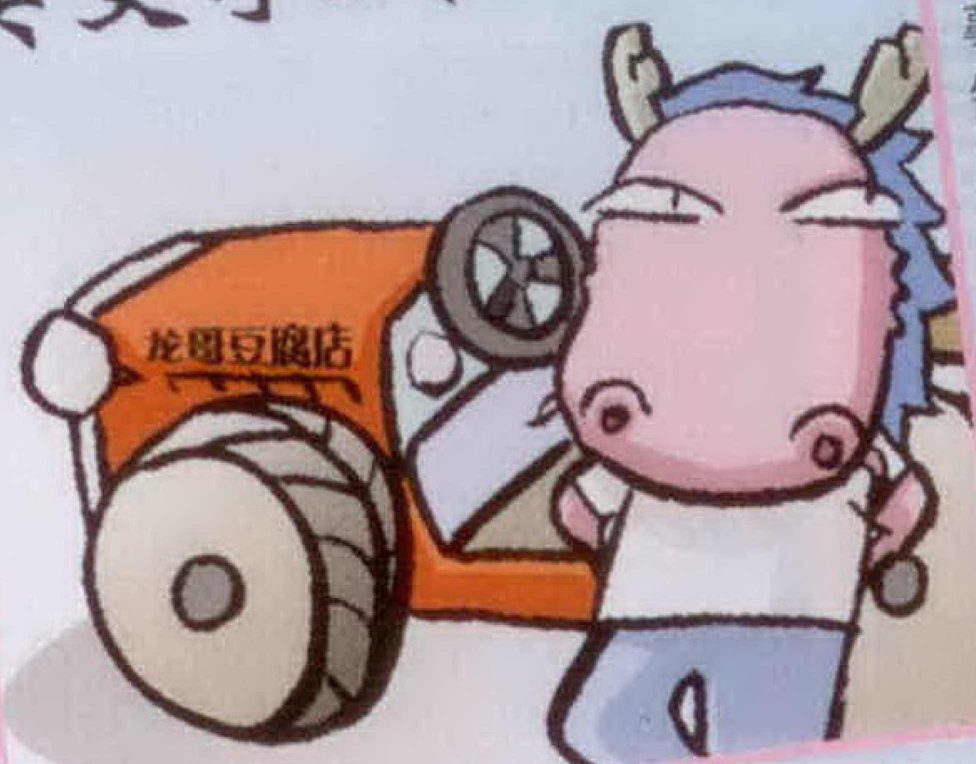
1、没这回事，这种谣言您也信？IDS游戏的推出采用的是与普通NDS相同的方式：正版卡带。普通NDS可以玩GBA游戏，支持D版卡带以及GBA烧录卡，IDS也支持以上这些卡带，不过从目前测试过的各种烧录卡情况来看，IDS似乎不能支持XG1和比较老版本的新慧福（New Wise）。之前热线中曾经介绍过的NDS专用烧录卡NEOFLASH则已确认无法在IDS上使用。2、当然对应，其实IDS只是在其他版本NDS的基础之上额外增加了一个中文系统，也就是说，IDS在语言支持方面，与其他版本的NDS相比只多不少。龙哥有用IDS和别的小编用美版NDS通过其专用的聊天软件pictochat聊天测试过，完全不存在您担心的那些问题。不过IDS无法直接输入中文，只能像其他版本的NDS那样在屏幕上“手写输入”……估计是厂商担心支持中文输入的话，和普通NDS主机联机聊天有可能会出现问题；3、对应，龙哥在IDS上测试过美版的“愿为你而死”和日版的“瓦里奥制造”等游戏，均能正常游戏，这样IDS在软件支持上就有了一定的保障；4、无法在其他版本的NDS上运行IDS专用游戏，屏幕上会显示“ONLY FOR iQue DS”的字样。如果使用NDS的日版游戏，在NDS和IDS之间联机游戏或者下载共享，是没有问题的。但是如果把IDS的专用中文游戏插在IDS主机上，通过游戏中的共享试玩版功能传送给NDS主机时，虽然其他版本的NDS可以找到并且进行下载，不过在下载完毕之后，运行游戏时则是和直接插上IDS中文游戏卡带的情况一样，提示“ONLY FOR iQue DS”而无法运行。

7万系列的PS2性能在热线中已经说过N遍了，玩游戏是一样的，想要了解更详细的情况就只能请您翻阅以前的电软了。尾号07是台湾省版，现在市面上的7万型PS2多是台湾省版和港版，美版和日版都很少了；前两者由于离大陆很近，进货方便，流通渠道也做得比较好，再加上运费便宜，自然成了大陆游戏店BOSS们的首选，而且各地区版本PS2性能上是一样的。BOSS给您的提醒是正确的，7万系列改机后即使加装了散热芯片也不能做到万无一失，有一定的烧机隐患，打开舱盖后放入游戏盘时，一定要把光盘放好，否则真有可能导致烧机，这一点请务必注意！！芯片都是直接焊在主板上的，7万目前没有发现翻新光头，手柄和之前的一样，您照着自己以前那台30000的原装手柄对照即可，应该不会有问题。

**游戏 Q** 最近我买了一部PSP，玩起来真爽，但贵刊上关于PSP的攻略指南太少，是不是因为PSP的玩家太少的缘故？我正在玩PSP主机上的《永恒传说》，遇到了困难，请给予指教。我已经与水之大精灵签订了契约，下一步需要经过一处森林去王都，此路只有一条，但是我花费了很长时间也未能找到正确的路径，我已按游戏的提示将四尊神像摆好了方向，按道理应该出现新的道路了，可是……是不是因为我没有找到主神像？这么好的游戏进行不下去，真是急死我了，请帮个忙吧！PSP上的“胜利十一人”何时能发售？

**（北京 康虎）**

您指的应该是木阴の村モルル东面的那个いぢないの密林中的谜题吧。这里需要把四个不同的石像调整到正确的位置，方法如下：混沌神像向东，秩序神像向西，破坏神像向东，创造神像向西。摆放正确之后会有提示说有新通道打开，此时从入口一直向北走的某处位置上会有一个小生物，跟着它走，在里面可以发现有五个神像。在这里得分别打败五个怪物，它们分别在休息点右侧地图上的五条路的尽头，把这五个怪物都解决掉后再回到之前有五个神像的房间，就会发现原来的树木变成了通路，一直走就可以走出去。另外，将混沌神像、秩序神像、破坏神像、创造神像四座神像全调整为面向南后，在有五个神像的地方还会多出五个宝箱，别漏掉了。我国拥有PSP的玩家数量太少，所以特殊情况，一般很少会在电软上刊登PSP游戏的攻略，掌机游戏在掌机迷上相对会做的详细一些。这款PSP版的“永恒传说”只是以前PS版的完全复刻，基本上没有任何改动，所以没有做攻略的必要，请见谅。PSP上的WE9预定9月15号发售。




**游戏 Q** 我家里的XBOX买回来已经差不多有一年半了，不过之前就只是单纯的用来玩XBOX游戏。最近因为放暑假了，反正也是闲的没事，再加上之前曾经在杂志的科普园地栏目中看见过一些XBOX DIY的文章，所以就抽空试了试，感觉虽然上手困难了点，还是蛮有意思的，让我发现了XBOX除了用来玩XBOX游戏之外还有这么多别的玩法！这次写信来没别的事，主要是因为我是一个格斗游戏爱好者，尤其喜欢当年CAPCOM在街机上推出的街霸和恶魔战士系列，所以想请问龙哥XBOX上有没有这类模拟器，如果有的话就请龙哥推荐一个，谢谢！

**（上海 比尔大门）**

XBOX可以说是模拟器最多的家用游戏主机平台，您想要玩CAPCOM在街机上推出的游戏的话，龙哥推荐您安装“FBAX B3”这款软件，它支持CPS 1/2基板上的所有游戏，而且可谓是完美模拟。每个游戏ROM的容量也都不大，最多也就20多M，对XBOX的海量硬盘而言简直是九牛一毛，如果有加装过大硬盘的话就更加不必在乎了。该软件的安装方法也很简单，假设您把该软件安装到XBOX的E:\FBA这个目录下，那么只需编辑您的evox.ini文件中的[Menu]项目，加入下面这条语句即可：Item "PLAY CAPCOM GAME","e:\fba\default.xbe"。“FBAX B3”除了支持所有CPS和CPS2上的游戏之外，还能支持CAVE和TOAPLAN的游戏，格斗游戏和射击游戏，这两种曾经在街机上最为风靡的游戏类型，有了这款软件，差不多就可以高枕无忧了。不过该软件的默认按键设置比较别扭，可以在菜单中按START键进行更改。另外友情提示一点，后期的一些ROM含有解密档，用FBA无法直接运行，这就需要先将原游戏的压缩档与解密文件的压缩档用RAR合并再运行才可。

**游戏 Q** 1、请问《战国无双》里武田信玄、石川五右卫门和明智光秀的LV5武器怎样入手？2、请问《忍者外传》里的第12章我找齐了矿石，但我不知道怎样才能到熔炉中，我找了半天也没找到。

**（北京 某读者）**

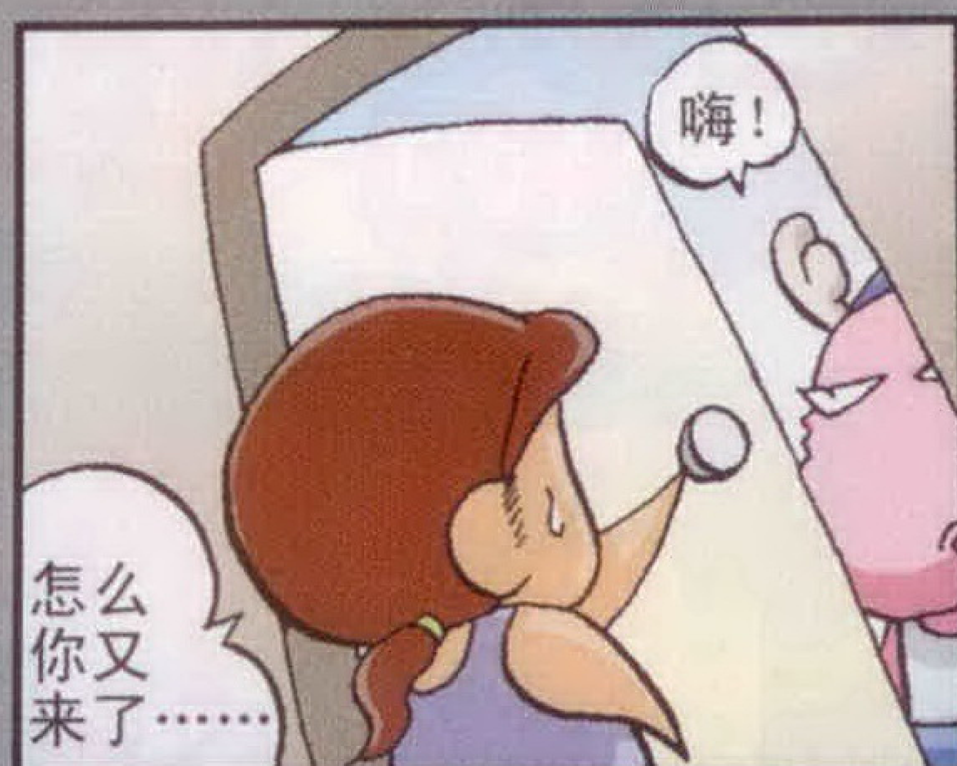
1、武田信玄的LV5武器“天孙降临”的入手方法，在川中岛宿命战中难度为困难以上，并且完成10分钟内的所有的任务之后，出现输送队后入手。石川五右卫门的LV5武器“轰雷建御雷”的入手方法，在大阪城不断侵入战中难度为困难以上，在第一层取得全部宝物后打倒肋板和女忍。在第二层按石田三成、小西行长、黑田官兵卫、片桐且元、加藤清正、福岛正则的顺序进入房间，然后在到达阶梯前就会出现。明智光秀的LV5武器“灵剑布都御灵”的入手方法，首先游戏的难度选择为困难以上，在山崎之战中先击倒天王山的三个守备头。然后到地图下方救援己方武将。之后迅速制压天王山，接下来发生前田庆次突击事件与敌人增援事件后，将所有的敌人击破后，出现输送队后入手。2、拿到所有矿石之后需要去火山的锻铁炉中将其打造成齿轮，锻铁炉的具体地点记得不是很清楚了，之前应该先要通过一段平衡木和一个有许多蝙蝠的房间。

**杂谈 Q** 关于PSP，现在玩GBA游戏都有点腻了！我喜欢玩的都是3D的游戏，GBA那种3D游戏真是太差了！现在我就想用GBA来实现一些MP3、看电影、存游戏攻略的事了，PSP几时才会有D版的游戏啊？待到有D版的游戏节目碟子出来我一定会立刻杀向PSP！如果到有D版时PSP会因为游戏碟的便宜而主机又涨价吗？或者到那时PSP会不会在1400-1600左右呢？我和我几个同学都准备好了，一旦有D版，价格也在1400-1600之间就一起去购买PSP（5个人），到时JS肯定会心软再给我们少一点。

**（广西省州城 小江）**

您写文章很有个性，差不多满篇都是用惊叹号断句，上面这段文字龙哥已经把大部分的叹号改掉了，仍旧让人印象深刻。写信又不是写标语喊口号，一纸的叹号看起来会比较难受，看来您的语文老师境界很高。言归正传，从目前PSP游戏以及UMD光盘的破解进度来看，似乎离出D版的日子不会很远了。从纯技术角度来讲，已经差不多可以使用，但离真正的“量产”则还尚有不少难题得解决。真开始推出完美D版PSP游戏的话，价格上涨是肯定的了。虽然理解您和您朋友的心情，但对于您几位纯粹冲着D版的态度龙哥还是不敢苟同的。至于您备加推崇的PSP强大的3D表现能力，龙哥以为，真想看追求画面的话还不如买台家用机玩玩。也许是看多了，龙哥始终对索尼吹嘘的PSP画面不是太感冒。

## •龙哥来访•












游戏的静态视觉艺术尽汇于此

# 大墙画廊

许多给《大墙画廊》投稿的作者都希望小沛能够对画稿的问题给与答复，不过对于通过普通邮件投稿的作者，小沛实在是不可能抽出时间给你们答复，所以我在这里建议所有投稿的作者，如果想要与小沛沟通的话，不妨发一封电子邮件给我。我一定会回答您所提出的所有问题，最后谢谢大家对我们工作的支持！

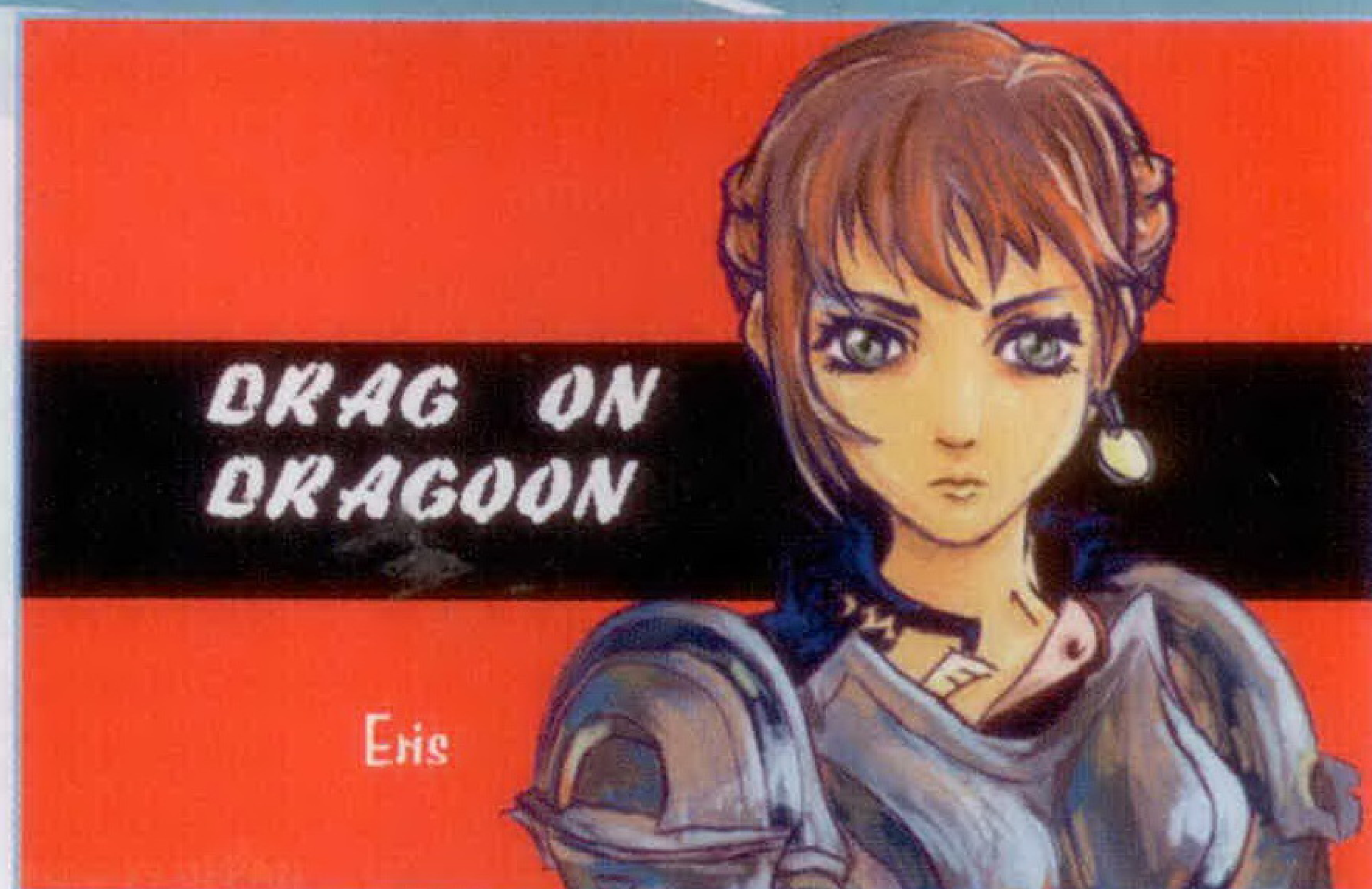


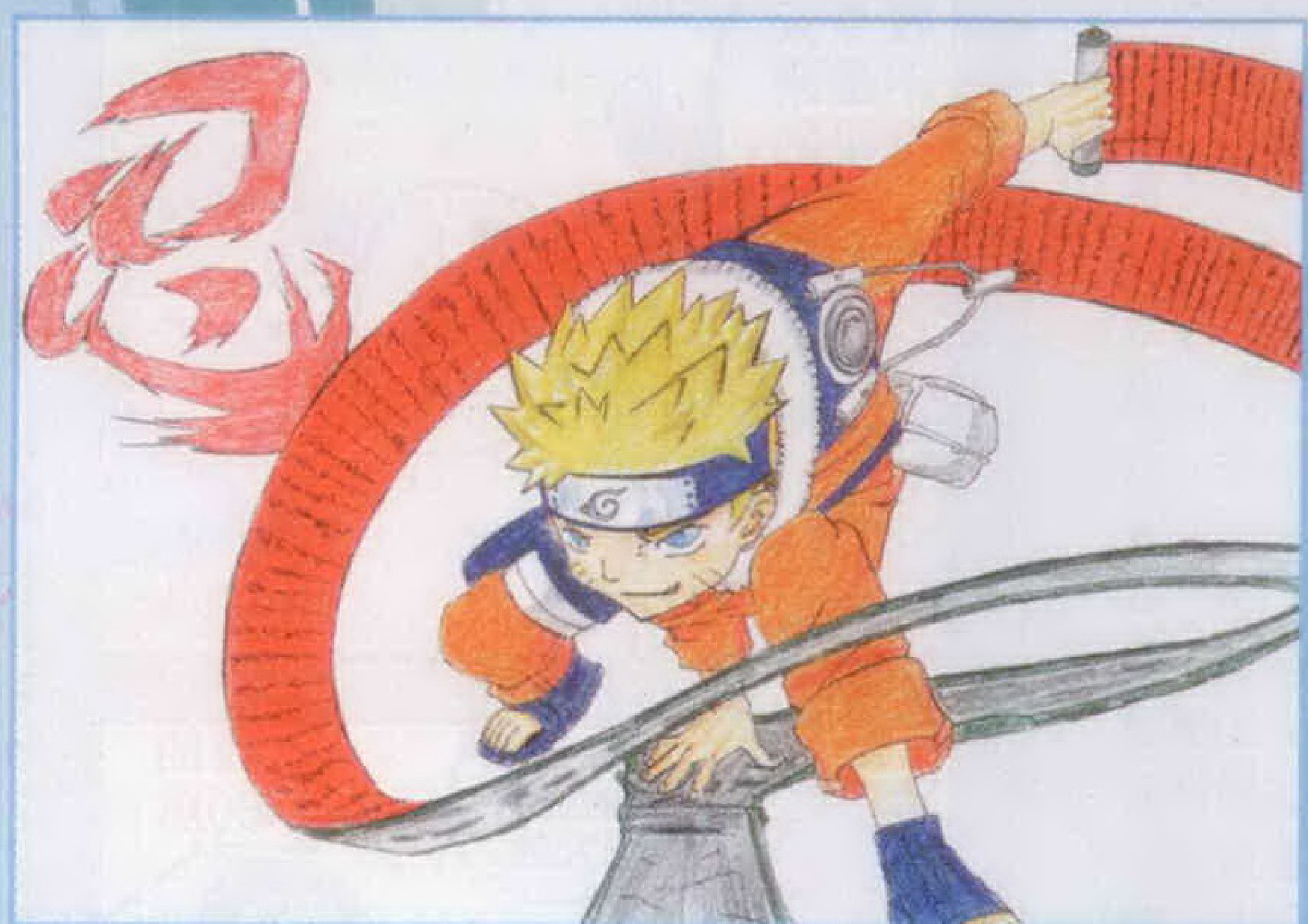
→死神骑士　江苏　第二十三条邪龙

这幅画的气氛渲染得很好，不过在构图方面还有一些问题，人物的位置偏上了，感觉画面的上方有点压抑。另外画面不是很清晰，是不是扫描仪的问题？

↓骑龙者　山东　锅

"锅"是你的笔名吗？记得要把真名告诉我，否则……呵呵！你画得还不错，色彩运用的比较到位，就是画的大小不是很理想。



←火影忍者　湖北　肖小龙

火影的这几位仁兄也是画廊的常客，而这幅应该是原创的吧，因为小沛没见过原画。气势还不错，构图的比例也很理想，你挺有天分的，应该买一套好画具了。



←尤娜　不明　不明

看来真的是有很多人在默默地支持小沛的工作，这不，除了写上「给大墙投的画稿」之外没有多写一个字。画得还不错，虽然很眼熟。希望作者快来「认领」。

↓风间飞鸟　甘肃　李铠

风间飞鸟的日式服装是最漂亮的，可惜你没有画。不过这幅画的技法比较有特点。







↑FF X-2　广西　宿木

越是著名的角色，绘画时的难度就越高。关键不在于画得多么复杂，只要传神就行。

↓星战3　浙江　鲍炜

你这幅画的水平非常高，小沛一直苦于在肖像画上不得要领，现在终于又多了一个可以参照的范本了。






投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：luckyman522@sohu.com。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元至100元人民币不等，获奖画稿120元人民币。

# Girl's Game Garden 女性游戏花园



# NANA

—— 世上另一个我 ——

根据矢泽爱大人气漫画《NANA》改编的同名游戏于今年三月十七日发售了，因漫画的知名度及受欢迎程度相当高，再加上请了子安武人、樱井孝宏两位声优担纲，该款游戏在发卖之前就受到了相当的关注。



在这款游戏中，玩家所扮演的是第三位nana——一个名叫なな的女孩，为了实现自己的梦想从老家带着20万积蓄来到东京谋发展，开始为期三个月的东京生活。游戏初始可以从矢泽老师特别为本作设计的五种女孩形象中，任选一款作为玩家的代表，形象的不同会对男性角色的初始好感度有一定影响。在确定了出身地后需要选择自己将来的梦，从上到下从左到右分别为：文员、摄影师、美容师、美编、模特、时尚设计师、店长、音乐人、夜之蝶（即特种服务行业，大家应该能明白我的意思……）、家庭主妇、无梦、自由职业者——将来如果是与女性角色好感度高并与之有友情结局，那么就会出现实现了自己梦想的结局。

来到东京的第一件事就是找住的地方，因为预算有限，玩家以月租五万的租金住进了ナナ和奈奈所在之707室隔壁的708室，成为了两人的邻居。当晚为了敦亲睦邻，ナナ和奈奈邀请玩家来参加麻将大会，由此会认识莲、タクミ、伸夫等五名原作中很重要的男性角色，并获得在场者的手机号码。以后就可以通过手机发送简讯或者打电话与自己想要亲近的角色闲聊，或者是提出约会的邀请、烦恼相谈等。不过电话和短信每人每天只能各用一次，短信在对方回复之前不可再发。

《NANA》中最重要的两件事就是工作跟约会。在东京生活开销很大，每个月除了固定的房租五万，还有水电费跟手机费，林林总总加起来总共要支出七八万。金钱是通过工作来获得的，回报最高的工作是在新宿的特种服务业，时薪分别为2500和3000，另有一份隐藏的陪酒工作时薪5000；其他的则从600到1000左右不等。有些工作比如美容师会在求职情报上写明要求应征者必须有工作经验，这样的工作在一周目的时候是无法被聘用的，只有进行第二遍游戏的时候才会被录取。几乎所有的工作都对玩家的仪表有要求，备一套评价为good的服装是顺利应付所有工作的保险。为了赚更多的钱，玩家也可以打早晚两份工，不过这样的话就要求玩家的体力必须足够。提升体力的方法就是购置家具跟日用品，一般买全了家具店里成套的家具再加上电视机、手提电脑、健身器、盆栽之类的摆设，体力就可以达到MAX值。工作中如果摸鱼偷懒（发短信打电话），一旦被主管抓到会很糟糕，个人经验是背着主管打电话尚可，收发短信基本都会被抓。另外如果事先没有在休日请假就无故旷工，立刻会被开除。工作的给薪问题也有细微差别，除了日给周给外，有的工作是可以报销交通费的。千万不可小看这笔支出，如果时薪低又不报销车费的话，那么等你拿到手的薪水可能都不够开销。



另一个花大钱的地方就是女孩子必备的衣服首饰。在各个站的服装店里都有不同风格的服饰鞋袜出售，从cosplay、萝莉、和风、洋风、运动系、成熟系应有尽有。首饰也是种类繁多，前卫可爱华贵，任君挑选。KONAMI出品的恋爱游戏一向贴近现实生活，其中一项传统参数就是被追求的角色对服饰风格都有个人的好恶，如果在约会时穿的是他们喜好的风格，那么好感度就会有相应的加成，反之好感度则会下降，并且同一套服装不可连续两次穿着。NANA也完全继承了这套源自《心跳回忆》系列的设定，因此在约会的时候要费心打扮很久。



好在家具和服饰等等物品都是可以继承的，只要买过一次，下一回只要是从前次通关后黄色的记录点再开始游戏，就会发现所有的物品都在。这样一来经济压力会小很多，玩家也能分出更多的时间来约会了。说到约会，有个小细节要提请注意，男性角色有时候会突然登门拜访，所以要记得打扫自己的房间，不然可是会被恶评的。

关于金钱，《NANA》中还有一个很贴心的小设定。如果玩家第一次出现财政赤字且数额不足五万元，远在老家的妈妈会打电话来关心，当得知女儿出现财政赤字时，妈妈念归念，最终还是为了支持女儿的梦想拿出了自己五万元的私房钱资助她。谢谢你，妈妈……

不过这款游戏的定位显然也是fans向，水准只能说也是在同人级别。尽管是请了皆川纯子、子安武人、樱井孝宏这三位大牌声优，片头曲也是TETSU的原创新曲《REVERSE》，但仍然处处可见节约成本的痕迹。OPEN动画是静态推移镜头组成，不过总算还是很有《NANA》的那种feeling；然而所有NPC主管都是同一张脸同一个人，每天的打工交流情节单一，短信电话聊天的内容也是一成不变，没有话题方面的设计变化，几乎各个场所的背景都能看出是使用照片处理后做的图，而非绘制而成的作品。最最惊讶的是这款游戏根本没有CG，难怪我从头到尾都找不到一般游戏必有的OMAKE在哪里。即使最后追到了心仪的男性角色，也没有女性向游戏必不可少的结局CG图，而仅仅是在最后的字幕上存在“我永远不会忘记他”（bad end）跟“我们永远在一起”（good end）这样的差别，如果不仔细看或者日文水平不太好的玩家也许根本就不会发现。而且游戏的成功条件也非常让人摸不着头脑，即使手握全攻略也是失败的可能大于成功。

总体来说，这款标榜着“体感系单人生活游戏”的作品确实十分的另类，毕竟矢泽爱老师本身的作品就是这个另类的风格，两相比较可说相称。不过如果不是《NANA》的fans，恐怕还是会觉得有些适应不良吧。对于这个游戏的评价，也许就是见仁见智了。



文/暗是魂　责/飞月

# GAME BAR

## 闲聊游戏吧

掰指头数一数，夏天就要过去了，等到九月的话，天气就会开始怡人了吧——我这样美妙地想着，就像一个期待爱情的孩子。但就像约会时可能会出点儿什么小意外，只希望这个秋天不会爽约吧。

掰指头数一数，我来电软也有一年了，一年前的第18期，叶子就是在bar里战战兢兢地写下了最初的文字——我是那样的小心翼翼，就好像一个初面对爱情的孩子。都说见面的第一印象是最重要的，现在回过头来看，只希望给大家的感觉还好吧。

掰指头数一数，我与游戏的相处，也差不多有一百个月以上了，这段时光中的欢乐与痛楚都是那样珍贵——我如此的幸福，就好像一个沉浸于爱情中的孩子。这期的主题，就是手指。心言手语，有些话，不必说出来也可以传达到。

□唯夜




故乡情结是艺术领域中一个永恒的主题。V·S·奈保尔笔下那个仿花怒放的印度，约翰·丹佛沧桑歌声中那条通往家乡的小路，以及1900至死都不肯离开的那艘弗基尼亚号客轮……与故乡有关的一切，在时间与空间的大范畴内、在不同的艺术题材里，都有着极其丰富的拓展与外延。无论繁荣抑或破败，故乡永远是艺术领域中一根不灭的情感图腾。而这一点之于被称为第九艺术的游戏来说，依然没有例外。甚至我们看到，"高度互动"这个游戏的本质属性，使得"故乡"的表达方式又增添了新的可能。

我们看到，在以魔幻时代为大背景的游戏中，有关故乡的意象往往只是通往一段宏大剧情的跳板——原本和平而美好的王国或者村落在瞬间被邪恶势力所吞噬，当故乡以一种面目全非的悲惨姿态出现在主人公面前时，复仇的怒火自然会在其心中产生，这同时也引发了游戏剧情中最初一波的高潮。然而，那些有关故乡的记忆并不会始终维持在主人公冒险的旅途中——它瞬息万变，为了使剧情更加丰富与宏大，故乡不断被其它"更加重要的事情"所笼罩与覆盖，直至最后成为主人公记忆中的一些碎片。这样的剧情推进模式，在一定程度上来说是残酷的。譬如说，随着剧情的发展，主人公心中"拯救故乡"的信念，开始逐渐被"拯救世界"的想法替代。从表面上看来，这是一种看上去很美的理念升华，然而事实上，它却更像是一种消极式的递进——故乡意象迅速消失的同时，主人公形象的丰满程度无疑也在遭到削弱，居无定所的草根感或多或少会制造出一些轻浮的意味。失去了厚重的故乡根源，个人或个人英雄主义就如同鸡毛一般，只有在不断借助外力的情况下才能够完成自己所谓的"飞翔"。

故乡是诸多情感因素萌生的母体（如童年的记忆、青梅竹马式的感伤等等），这一点在以情节取胜的游戏中则会表现得更加明显。因而，昙花一现的故乡势必会成为许多完美主义玩家们的一桩共同的心病——如果在整个游戏过程中一直无法回去看一看，有关故乡的记忆残片就会逐渐凝固、缩小，最终变为游戏地图中一个毫不起眼的地理坐标。然而即使如此，为了强调故乡的重要性而进行无谓的重复回归，似乎也并不是很好的处理方式。因为在诸多游戏作品中，故乡主题的内在变化是缓慢的，甚至是停滞的。从主人公踏上征途的那一刻起，故乡中那些美好的事物便以收藏品的形式凝固在了他的记忆中（从故乡中跟随主人公冒险的异性青梅竹马也在不知不觉中强调了这样的想法），当记忆中的故乡与现实中的故乡逐渐演化为美丽与破败这两个对立面的时候，回归故乡的道路其实已经成了一座迷宫，历尽千辛才来到迷宫出口的时候，却已然疲惫得失去了歌颂故乡的勇气。

在上述二难选择的制约下，选用何种方式对故乡进行表达，也成为了一件令游戏制作者颇为头疼的事情。在不断尝试的过程中，我们也逐渐见到了一些充满亮点的作品。以《幻想传说》举例来说，NAMCO的创作人员选择了一种分割时空的方式完成了对故乡的表达，在游戏中，时间背景被割裂为了现在、过去与未来这三个部分，在时光的断层中，对每一个处于不同时空的故乡的描述都令玩家保持着一种新鲜的感觉，避免重复的同时又巧妙地深化了故乡的意象。反过来，作为被叙述体的故乡，也对这三个相互分离的时空起到了衔接的作用，完成了对游戏整体感的一种补偿。

玩家以旁观者的视角进行观察，不难发现游戏中存在着两种不同类型的故乡。第一种故乡是所谓"现实的故乡"，它是由游戏美工人员精心设计、可见的、由多边形和贴图以及静态CG背景构成的所在，这同时也是游戏世界中最为常见的故乡存在方式。而第二种故乡，则是自始至终一直存在于游戏人物记忆中的故乡，它始终不曾以形象化的姿态展现在玩家面前，然而对游戏中记忆的寄主来说，它却是其深渊般的黑暗记忆中唯一的一丝火光。就如同克劳德凝视着悲伤的时候，悲伤也在回望着克劳德；熊熊火焰中萨菲罗斯的背影，成了他内心最深刻的一段过往，也是始终无法抹去的一阵悲哀。

故乡是最初的起点，同时也是最终的归宿。"寻根"是一种心理层面上的特殊需求，是绝大部分人心中无法释怀的情结。重返故乡是人类体内一种动物性的本能，即使只是毫无征兆的一次回归，那其中也会掺杂着一种叫做宿命的神奇色彩。寂静岭之于艾莉莎来说，乃是一个另类的"故乡"，已经是那么多年过去了，艾莉莎本以为自己已经远离了那个噩梦般的"故乡"，殊不知那次宿命的回归就在某个街角静静地等待着她。当命运将她与寂静岭重新再次相遇的时候，她所应该做的，就是去勇敢面对——当她真正可以摆脱寂静岭的时候，开始一段崭新的生活才有了理论上的可能。故乡在我们过往的记忆中恣意蔓延，只有彻底摆脱它的羁绊，我们才算是真正告别了昨天。

当然，在有的游戏中，故乡的痕迹是随处可见的。引用刘震云老师一篇小说的名字来说，这就是所谓的"故乡到处流传"。这也就如同肖邦随身携带的那瓶波兰泥土，在其离开波兰的日子里，那一小捧泥土在肖邦心中永远都是故乡的象征。同理，在樱花大战系列中，尽管两代花心萝卜大神一郎大神新次郎时而巴黎时而纽约，在世界各地不停地进行着战斗，然而有关故乡的元素却从未离其左右——花火与昴，甚至是新作中的最终BOSS织田信长，这些与主人公有着相同东方血统的人们，无形中便拉近了时空的距离。

我们见过了太多相似的结局：正义战胜邪恶，故乡连同整个世界一起恢复了昔日的和平与美丽，这是一种乌托邦式的皆大欢喜，是一种在现实中无法实现的美好。乡间那些原本幽静平和的土地上已经被房地产开发商们建起了度假村，失去了故乡的人们踏上了通往城市的道路。也许多年以后，他们会稳稳地立足在一座原本陌生的城市中，收获着属于自己的成功。然而失去的故乡呢，却永远都不可能再找回来了。祖籍印度，并一直视其为故乡的英国作家奈保尔在目睹自己面目全非的故乡之后，便在其著作《幽暗国度》的结尾写道："印度精神悄悄地从我身边溜走了。在我的感觉中，它就像是一个我永远都无法完整表达、从此再也捕捉不回来的真理。"这句话中表现出的那种波澜不惊的忧伤，是那样的真实。



不过索性我们还有游戏，一个理想主义者永远的避风港。

□文/庄五弦



本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 英雄传说

前一段时间发售的贝尔维克传说，我是最近才打通的。尽管我个人对这个系列有着极高的好感，可我还是要说，这一作的系统对于玩家十分的不公平：让人怀疑的命中率权威性、只有击倒或捕捉敌人才会加经验、莫名其妙的武器损坏，以及苛刻的转职条件……这种种难题让我在游戏后期基本是靠5回合存盘才死磕过来的。游戏最大的问题是爽快不足，玩前作TRS（编者注：TRS，Tear Ring Saga，也就是PS上的泪指轮传说）时我一口气玩了6遍还觉得不过瘾，可这次则是玩了一遍就没什么兴致了，原因之一就是我在最后一章的25-30回合之间就花了3个小时。

不过，这篇文章主要并不是想抱怨这个游戏，而是想说这个游戏最大的亮点——剧情。

如果说这个游戏与TRS相比，很多方面令人有些失望的话，那唯一胜过TRS的地方就是剧情了。前作的剧情不能说不好，可是却没有走出以往的圈子，一切都在意料之中，而贝尔维克则让我们看到了一种对英雄的全新阐释。

主角利斯无疑是故事中的一个英雄，可他并不



是我们思维惯性中的那种横扫千军、平定乱世的英雄。他带领的西浓骑士团在大部分时间里都是以突击队的身份出现的，其所执行的都是援护伤员、掩护撤退、营救人质这种非常不起眼的任务。在许多人看来，这些事情似乎不该是主角干的——主角就应该与帝国的大军正面交锋。可是如果细心一点你就会发现，西浓骑士团根本没有实力与帝国军正面交锋。在“老兵们……”一关中最后出现的帝国大军，那才是帝国正规军的实力。威尔肯斯王尚未昏庸到让自己人去送死。那么利斯又为什么会被称为英雄?那是因为他将有限的兵力发挥到了最大价值。他对瓦斯塔王子及贝尔南特公爵的营救可以说是整个故事的转折点——瓦斯塔组织的军队在东部战线发挥了巨大作用；而贝尔南特的作用更是不用我多说，他成功地结束了长达500年的战乱，为故事画上了完美的句号。从这个角度上说，利斯是这一切的幕后英雄。

再看看他对巴米利安公子的支援，尽管不能算是转折点，可也为自己打下了良好的人际关系。试想如果14章中没有瓦斯塔和巴米利安的兵力，我们是否还有胜利的可能性?至于帝国的泽非罗斯，他也同利斯有一次对手戏，而如果不是利斯对这个杀父仇人手下留情，那大陆的未来也许还是一片战乱。就凭着这种为了国家命运而舍弃私仇的气度，利斯绝对是这个故事中的一个英雄。

不过毕竟，利斯所做的都是些比较局部的努力，他无论怎样努力也无法单凭西浓骑士团给予帝国致命一击。所以顺应历史的规律，作为故事中救世主的贝尔南特出现了。说贝尔南特是英雄应该没有人会反对，他凭借过人的军事才能在西部战线屡次以少胜多，即便是被威尔肯斯王诬陷后还是表现出了臣子的一片忠心。多多少少，我觉得他的原型像是诸葛亮，不过他出师未捷身却未死——碰见了利斯，这就是他最幸运的地方。总之，贝尔南特属于那种典型的英雄，象征着永远正义和高贵的英雄。

接下来，我想起了沃多，这个在故事中戏份不少可实力几乎可以被忽略的角色。当然，实力被忽略是游戏制作人的事，不过写剧本的人还是把他摆在了很要紧的位置。沃多属于那种很老、稍微有点笨、死要面子可对下属无比关心的家伙，他在故事中应该是处于一个很温馨的位置。记得第一章他一上来就吓我一跳：第一关22级；而在知道满级为30的时候我又被吓了一跳……他在初期是一个保护者的身份，保护着刚刚开始成长的西浓骑士们。当大家渐渐成熟，实力逐渐变强后，他便退居二线。作为一个久经沙场的老将，看着孩子们成长起来是无比快乐的事。

沃多还在多次战斗中起到鼓舞军心、稳定全局的作用。在最后一战中我让他上场担任断后的角色，在一次次用盾牌化解了敌人的攻击后，我发现无论何时他都是那个最可靠的老队长，他是西浓骑士团的精神领袖。

尽管这次人物加入的条件比较复杂，可是这种加入方式却让每个角色的形象显得空前丰满。西尔维斯与最爱也最恨的维斯远走高飞；蓝蒂亚为了报答泽非罗斯和利斯而陷入两难；迪安在与帝国兵的交流中理解了爱与原谅；露瓦和她的父亲则在患难中消除了隔阂从而共同找回了骑士的荣耀……利斯为了不连累大家，决定自己连夜去救妹妹，结果在村口却看见西浓骑士团早已在等他——这一幕绝对是故事的高潮，因为这代表西浓骑士团决定自己执掌正义，而不是继续听令于愚蠢的威尔肯斯。“这是我们出发的地方，当时我们在这里发誓要同生共死，现在就是兑现这誓言的时候。”

对大陆带来重大影响的还有帝国的龙骑士将领泽非罗斯。他冷酷的外表下隐藏着善良的心。他为了良心而救出了蓝蒂亚；他不顾自己的身份义无返顾地去救贝尔南特；他为帝国立下了汗马功劳，可是又在功名利禄到来时选择静静离去。他有着痛苦的往事，他只有阿克特尔一个理解自己的人，他拥有无敌的战绩却高处不胜寒。也许是因为两国的国王都是一样的昏庸，也许是因为他和贝尔南特都一样的出色，总之他们的命运很像。

可是泽非罗斯比贝尔南特更有气魄，他没有像贝尔南特一样被动地面对命运，而是在帝国内部刚起变动时就挥师东进掌握了主动权。这样比较的话，贝尔南特的忠诚就显得有些愚蠢、有些窝囊了。泽非罗斯最后一人离开帝国去流浪是很精彩的一笔，他把自己的功绩都留给了阿克特尔，或许，每个人追求的本就不一样吧。

像文章最开始说的一样，这个故事是英雄的故事。这里的英雄不仅是西浓骑士团，不仅是王侯将相们，每一个已经长眠于地下的战士都是伟大的英雄。同盟与帝国间没有绝对的正义和邪恶，只有爱是永恒的主题，心中怀有爱的人都是正义的。想想有多少人因为战争付出了生命，他们中的很多人不是为了砍杀，而只是为了保卫家园、妻子和儿女，只是为了帮别人了却心愿。他们为了种种原因走向战场，只是因为自己的心走向战场。也许帝国骑士盔甲下面的脸在昨天晚上还是纯净真诚的笑，而今天在王国骑士眼中已经成为了魔鬼——战争就是这样的东西，永远没有人能说清楚。我想泽非罗斯最后选择去流浪也许就是因为这个原因：在他救国英雄的光环下是累累的白骨。那些人也有家、有妻子孩子、有一头牛和一间温暖的草屋。他们本应该过轻松的生活，可是因为泽非罗斯，他们却与亲人相隔两界。泽非罗斯小时候就因为战乱与亲人离散，他知道这种撕心裂肺的痛。他不想更多悲剧因为他而出现，所以他也只有选择逃避。利斯也一样，带



着妹妹和骑士团回国去建立太平的国度。一起出生入死的佣兵们也都找到了归宿——他们也是被逼上战场的，现在终于可以过普通人的生活了。这种带着淡淡温馨的结局，比起一方消灭另一方后光宗耀祖流芳百世的结局，实在显得更加真实美丽。

最后顺便说一句，这次的结局没有片尾曲。大家都说TRS的片尾曲“NEVER ENDING DREAM”极度好听，这次连结尾曲都没有实在有些说不过去。可我觉得作为一部编年史，我们所要读的是其中意义的厚重——静静地开始静静地结束，任过程波澜壮阔，大概玩这部游戏要的就是这种心境吧。

后记：不管贝尔维克传说的销量如何，都不重要。这个游戏的高难度决定了不会有太多人接触它。可是只要能给哪怕一个人带来了感动，那就是好的。我真诚期待续作。

□文/惠翔



本栏目文字仅代表作者个人观点，非本刊立场。

# 老板和他的长大了的儿女们



天空依然阴霾得如同被激怒的孩子不肯露出她的笑容。又是一个闷热的夏天，潮湿的空气落在身上好像给皮肤搽了一层劣质的雪花膏。

几天前接到了一个童年时的小伙伴的电话，因为知道了我高考已经结束且成绩尚可，所以打电话来表示祝贺。

想了一下我们有三年多的时间没见了，很难想象如果不是他打来电话用熟悉的声音唤醒了我的记忆的话，即使在路上悄然相遇，我们也很可能形同陌路。

我们曾经是形影不离的朋友啊。想到这，不禁神伤。他说自己在外地不能回来看我了，表示歉意的同时还想求我办件事。我问他什么事，他说你能不能再去看看咱们小时候整天整天泡在那里的那家街机厅。

街机厅……我都要忘记了。

那家街机厅位于一条南北走向的小路路边，小路边有肮脏的河，一到夏天的雨季那本来就很难走的路就会变得泥泞异常且臭烘烘的让人不堪忍受，汽车是根本过不去，穿着干净的人也是决不走那条路的。

去除个人感情在里边的话，那也绝难被称为街机厅。一间不到六平米的小门面，空间逼仄不说而且还是坐南朝北，阴冷潮湿不见天日，仅有的三台街机（分别是：豪血寺一族、龙争虎斗、四国战机）还是二手的翻新机，摇杆和按钮失灵也是家常便饭。那为什么我们还对那个地方有一种故乡似的迷恋呢？原因很单纯，我们喜欢那家店的老板。

老板是一位四十几岁的胖胖回民汉子，为人谦恭，和气得近乎婆婆妈妈（多年后我在傅彪身上找到了他的影子）——穷其一生也很难见到的好人，决不夸张。

后来和老板混熟了，他经常会在没什么人时多给我们几个游戏币，有时高兴了就干脆打开机箱让我们随便玩。还记得他一边多给我几个游戏币一边小声对我说小学生啊还是少玩点游戏好……那是种不亚于讲故事的老爷爷对孙儿般的语重心长的样子。

记忆的窗帘拉开了，往事的阳光照在我身上。

想那个老板？我问他。

是啊，他说，我离开学校几年了，忘了几乎所有老师的名字和相貌，可不知道为什么，只有他是那么清晰。

我答应了朋友再去看看那里，看看那个和善得不够“男人”的老板。

骑车大概20多分钟我就来到了那条小路，说是小路其实是习惯叫法，那里现在已经修成了一条横贯南北的柏油马路。河已经没有了，代之的是瓷砖和小树。路边的门面还在，但是已经漂亮得面目全非了，有干洗店、酒吧，还有电信的营业厅。

我努力地回忆方向才找到我要找的位置——映入眼帘的是“电脑专卖”。

我跨坐在车上，对眼前的一切无言以对。

一个看样子只有十七八岁的卖电脑的女孩看见我在往里看，便主动开门问我是不是想买电脑。我问她知不知道原来在这里开街机厅的老板还在不在这里——令我难以置信的是她竟然知道。

老皇历了，她说，没想到还有人记得。

我不知道怎么说于是等她的下文。

我知道你的。她又说了一句让我吃惊的话。

你认识我？

你过去老来这里玩，一般都是第一个来，只花5毛钱就能玩一天。七八年前的事了，是你吧？

简直是难以置信的境遇……

你是老板的女儿？我总算记起来了。

是的，老板有个女儿，当初他家就住在门面后边的平房里，我还想起了他家院子里种满了石榴花，养了一只猫和一条狗……

老板还好吗？我问她。

得了老年痴呆症，谁都不认识了，见谁都笑盈盈的，这倒是和得病以前没什么区别。一辈子都这样。

我再也说不出话来了，一切都在改变，小路变了、河水变了、门面变了……我们从孩子摇身一变成了青年，他们默默地变得更加谦恭和善与世无争。

时间留下了美丽和一片狼藉。

回去以后我用手机给朋友打电话告诉他，一切都没有改变，只有老板的女儿长大了，老板自己变老了。

我写这文字的目的很不明确，写完有些不知所措，不知是为了怀念什么还是祭奠什么。但我想变化的初衷还是好的吧。

最后说一下那个我再未见过的老板。不知道为什么自那次见到他女儿之后他在我脑子里原本清晰的样子忽然之间变得模糊不清了，每每想起他，就会想到《藤野先生》中的一段话：

在我所认为我师的之中，他是最使我感激，给我鼓励的一个……他的性格在我的心里是伟大的，虽然他的姓名并不为许多人所知道。 □文/李想

---




QQ上的网友头像不停地跳动着，整个晚上它们都乐此不疲；每当我打开时，总是机械地打开快速回复，用单音节回答一切类似的问题。不用担心这个“哦”会回错，因为它的使命不是应付“知道吗？XX大作又要出啦”，就是接“我昨天又把XX通关了一次”的招——这些根本绰绰有余。倘若对方再无聊点儿，问到诸如“你最近玩什么游戏”之类的问题时，就出第二招：“不知道啊”，他又问“怎么不知道呢？”我再回“不知道啊”……唉，是啊，无机一族的暑假到底有什么期待呢？真的是不知道啊！上天既然创造了人类，为什么有人玩次世代主机，有人只能对着模拟器瞎乐乎呢？就是一向支持正版事业的我，也难免会有抱怨为何次世代主机的模拟器在PC上的表现如此“出众”的时候。

抬起头来，窗外已然是一片夜色，在这么无聊的暑假里，偶尔干点出格的事也不算过分吧？于是我关掉电脑，出门时顺手拿起了时针已经走到10点位置的银时计。

我漫无目的地走在夜里安静的沿河路上，暑假已经过半，可是我每天都在虚无中度过。都说玩游戏是混日子，看来我已经升华到不玩游戏更是混日子的境界了，真的要叹一个先。“唉……也许过了这个拐角，脚下会出现一台XBOX呢……”怀着这种变态心理，我走过了四个拐角，可是事实是没有什么XBOX（废话），倒是遇到了一只和XBOX一样“可爱”的看家狗。XBOX者，巨型主机也，而至于这只看家狗的体型吗……都说了和XBOX一样可爱咯……在被“狮子吼”吓掉了半条命后，一个多年无法证实的说法终于有了结论：夜间出门危机四伏，要小心，嗯。

其实我的要求不算高的，不用什么XBOX、PS2——有台主机，别落到这种连GB都没有的地步就OK了。可是我就想不通了，GB和砖头那么像，为什么放眼望去全是砖头，竟然没有一台GB夹杂其间呢？谁告诉我这是为什么啊！有没有搞错，还有没有天理啊！我干脆拿个GB砸死自己算了！——砖头、砖头……（后来回家后确认是神经突然失常了）不过想想，一个GBA SP也就几百，我为什么要在年初时把那仅有的几百压岁钱拿来邮购电软和电新动新，而不买台小神游呢！冲动是魔鬼；冲动，就

会有惩罚——今天晚上得到的第二个结论。

有点暴走（变态？）的我还是漫无目的地走着，走着走着，突然发现前面灯火通明，而且还有游戏人才能听出来的游戏声。正所谓"柳暗花明又一村"，难道这就是传说中开通宵的PS2机房？我顾不上口袋的寒酸，龟速×2冲了过去（还是要顾及面子），结果令我跌破眼镜——我真的在门口摔了一个狗扑屎——抬起头来，门牌上赫然写着"XX网吧"的字样。唉，晕了。不过我还是不想大半夜晕在网吧门口而被误认为是"网毒"的又一牺牲品，于是马上拍拍身上的尘土踉跄离去了。

呜呼哀哉，欲哭无泪。我活了大半辈子，今年都16岁了，可我连游戏机房长什么样子都不知道，你说像我这样的游戏人，是不是应该从桥上跳下去淹死算了？！如果能给我一个游戏主机，就算死也值得啊！……可是想想，不能冲动啊，而且我又会游泳，嗯，所以还是乖乖从桥栏上下来了。

我继续郁闷地走在空无一人的街道上，那无机一族特有的无奈背影被街灯深深地拉长，叹息地在夜风中飘荡。

□文/TraCy

# 一半是火焰，一半是熔岩

七月的空气竟是如此地易燃，以至于只需要人们擦出一星半点急躁的火花，便可以使整个城市陷入火海。对于心态平和的人，这温度足以熔化他们心中的冷静，而对于那些心浮气燥的人，他们怕是早就被烧着了。

告诉那些在七月享有幸福假期的同学，别忘了毕业班永远有补不完的课；告诉那些正在毕业班忍受补课之苦的同学，别以为上了大学暑期就不用补课；告诉那些虽然补课但同时对旷课也肆无忌惮的大学生，有些学校的考勤严格到令人窒息……比如我的好友阿杰就读的走读大学，为了整顿并不嚣张的旷课之风，不知从哪请来了一些有经验的、责任心强的、烦你没商量的、凭借着无双的耐心观察力和数值99的盯人意识来华丽地监督考勤的不教课的老师。一旦被发现你没有去上那该死的什么什么课，便会以全弹发射的火力对你进行深入细致的大学生行为准则教育。而且这谈话或者说扯淡还是强制执行绝对不允许跳过，即便你已经听了数次，可一旦因为旷课导致训导剧情触发，那么结果便是不得不再次听上那"数"加一遍冗杂训话。

可偏偏就有人不在乎，比如我的好友阿杰，饭该吃还吃，课该旷还旷，游戏该玩还玩——即使刚刚经历过一次不大不小的挫折。

"我才不管呢，旷次课会死啊。"阿杰一边抱怨一边把我才打开的一罐可乐一饮而尽，满肚子的怨气借助着他的内力随着夸张的打嗝声从体内冲出，并很快在屋子里弥散开来。"外面实在是太热了，我都快被烧着了——玩什么呢你这是？""战神。"就在我用中等语速说完这两个字的功夫，手柄已经被阿杰抢走了。

作为一个吟游诗人，若非亲眼所见，我真不敢相信眼前这个支离破碎的城市就是被人们奉为神迹的雅典城邦。宏大光辉的神庙与楼宇在冲天的嘶吼声中战栗地等待着不远处厄运的到来。低沉的云层无情地挤压着人们绝望的心灵，在魔物的肆意践踏中，似乎每个人的眼前都聚起了浓重的黑雾。但宙斯的轰雷和耳边浑厚低沉的BGM仿佛正在告诉人们，一位能够拯救城邦的英雄即将到来。

"这游戏还真不错，蛮有气势的吗，第一关就这么爽。欧美厂商果然有一套，这才像个战士，比日式那些美形的视觉系强多了，那种人没知道的是在战斗，不知道的还以为在拍MV呢。"杰握着手柄十分高兴地赞并贬低着。"然后就该到雅典了吧？""对。"我翻着攻略点了点头。

天哪，难道这就是神派来的战士吗？我蜷缩在角落里凝视着这个令人生畏的高傲身影。眼前这个面目狰狞的斯巴达壮勇，没有任何甲胄的保护，赤裸着上身疯狂地挥舞着手中的混沌之刃，用敌人的魂魄和无辜百姓的鲜血来满足自己那颗扭曲的心灵对杀戮的饥渴。与那熊熊燃烧的双刃相比，愤怒和痛苦仿佛才是他真正的武器，无视一切的他就像炼狱中一团无法熄灭的火焰，将所到之处烧成灰烬。虽然先知为他指出了去往潘多拉神庙的道路，但在他看来寻求可以弑神的力量远比拯救雅典重要，不知道在那里他又会经历怎样的考验，如果他有幸回来的话，究竟会像雅典娜所希望的那样成为救世主，还是会变成阿瑞斯那样嗜战不厌的恶魔——恐怕连他自己也不知道。

"啊，又扎着我了，太难了吧这也，我宁愿对抗一百个敌人也不愿再爬这玩艺儿了。"阿杰手中的克里托斯正在征服对于一个凡人来说最大的障碍，死亡。可是在从冥界赶往人间的必经之路上，一座高耸的滚动刀山却将试图征服它的克里托斯和阿杰切剐得遍体鳞伤、怨声载道。"还是让我试试吧"，我向绝望边缘的阿杰伸出了援手，当然其实我只是为了接过被他霸占的手柄。



敏感的类比摇杆一点点指引着克里托斯攀爬的方向和节奏，头上和脚下旋转的刀刃叫嚣着驱赶着这个顽强的灵魂，在命悬一线间，冷静的头脑极力压抑着复仇的火焰，否则稍有不慎就会让之前的努力付之一摔，而是否有从头再来的勇气则画出了坚持与放弃那相互对立的双曲线。一个习惯了在刀剑的丛林中披荆斩棘的猛将，如今在通向重生的道路中领悟到了耐心的重要——还差一点。

"靠，明明就差一点了，你也太不小心了吧。"阿杰半是生气半是惋惜，"算了吧还是。"

"不行，别着急，我再试试。"我还不想放弃。克里托斯又一次跳上了刀山……

"啊哈，死人复活了。"之前在神庙前掘墓的老人惊讶而欣喜地看着从地狱辍学后又回到人间的克里托斯。

"先留丫阿瑞斯一条狗命，咱玩点儿别的吧。"这时杰反而不着急了，开始在我的盘堆中胡乱翻找下一个接受光驱审视的游戏。很快他就抽出一张《星战3 西斯的复仇》，"你不是最讨厌动漫和电影改编了吗，买它干吗？""哎，那天看完电影心血来潮就买了。"

阿纳金手握咄咄逼人的光剑劈杀着眼前的一切，飚发电举、风驰霆击的致命光芒令见到它的敌人无不身首异处。那个昔日塔图因星球青涩的天才少年已经成了西斯人手下向整个银河散布恐惧的刽子手。这又是为了什么呢？

"电影改编游戏的难度果然适合你这种菜鸟选手，不过我还是觉得电影更好。对了你后来到底看没看啊？"半天摸不着手柄的我有些烦了，开始没话找话。

"看了。"

"自己去看的？"

"对，她最终还是拒绝了我。"这句话由于被哀伤绊了一下，说得很是悲凉。我知道自己话多了。恐惧导致愤怒，愤怒导致仇恨，仇恨导致痛苦。曾经亦师亦友的欧比旺和阿纳金对峙着。脚下蒸腾着熔岩的火之湖中，无数条充满着杀意的火龙怒气腾腾地等待着失败者坠入其中。一个已经遁入黑暗，一个要保卫最后的光明。欧比旺赢了阿纳金，但却救不了他。"我恨你！"恐惧、仇恨、愤怒、痛苦——它们将一个原本纯真的心灵浸染得漆黑如墨。

"其实他只是想保护帕德梅，这是他最爱的人。也许一开始帕德梅拒绝他是对的。"阿杰对斯师灭族的阿纳金充满了理解与同情。

"这就是宿命。从某种意义上来看，他和克里托斯一样，杀了自己的妻子，根本没有救赎的可能。"我随口一说。

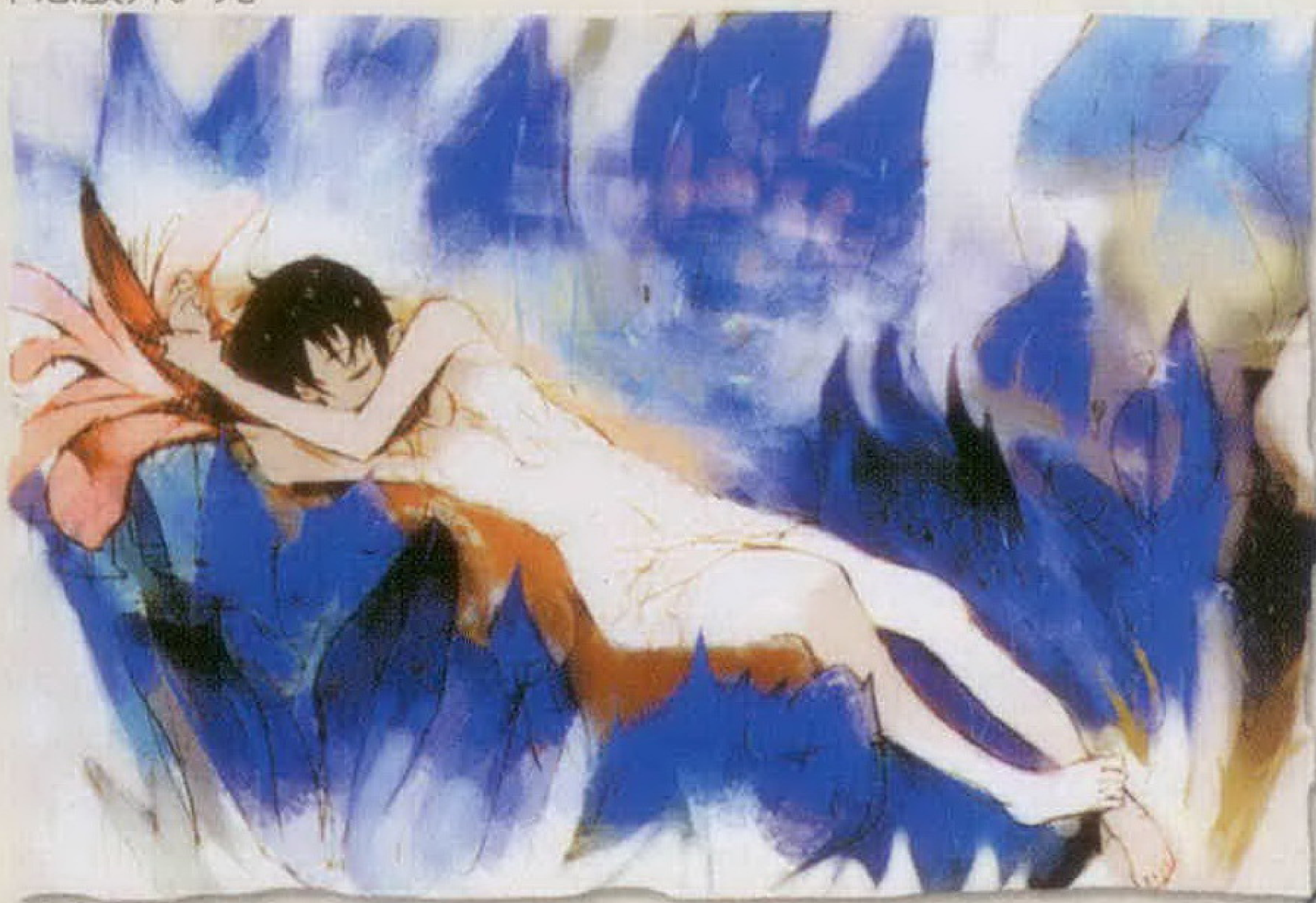
"她比我大，她还有男朋友了，她认为我不了解她，她从来也对我没感觉。她就像是水，清澈、随和。如果我再多一些耐心，不轻易放弃，少一些戾气，不那么自以为是，也许……"阿杰又开始暗自神伤。

"Shut Up你给我，冷不丁说这些会让读者很不理解的，快写完了你别给我没事找事，你丫要是有形有款就没这么多废话了，不早了，咱吃饭去。"我发现故事已愈发不着调，便及时制止了阿杰。外面依然是骄阳似火，内心也还是熔岩翻滚。

"大热天的你写些这有人看吗？"说完，杰把杯子里的酒一饮而尽。

"不知道。但愿吧。"说完，我低下头在炒面片和肉串间吃得勇猛。

□文/陶杰



# 日本近期电子游戏全资料统计

# 全硬件 新作游戏发售表




在经过7月底8月初的大作连续轰炸之后，进入8月中后明显市场变得舒缓了起来。毕竟品味优秀的作品和制作优秀的作品都需要一定的时间，玩家和厂家都需要时间消化。那也依然有不少好游戏出现，比如复刻的龙之力量等。 □责编/无无




## PS2

| 日期 | 中文名 | 日文名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月18日 | 火影忍者 涡旋忍传 | NARUTOナルト うずまき忍伝 | ACT | BANDAI |
| | ★SEGA AGES 2500系列·龙之力量 | SEGA AGES 2500シリーズ Vol.18 ドラゴンフォースシリーズ | SLG | SEGA |
| | 式神之城·七夜月幻想曲 | 式神の城 七夜月幻想曲 | STG | KIDS STATION |
| 8月25日 | 拉姆内·玻璃瓶映出的大海 | ラムネ ガラスびんに映る海 | SLG | INTERCHANEL |
| | 胜利海报7 | Winning Post7 | SLG | KOEI |
| | 胜利海报7·白金限定 | Winning Post7 プレミアムBOX | SLG | KOEI |
| | TAITO的记忆·下卷 | タイトーメモリーズ 下巻 | ETC | TAITO |
| | SIMPLE2000系列·世界名作剧场问答 | SIMPLE2000シリーズ Vol.85 THE 世界名作劇場クイズ | ETC | D3P |
| | 未来少年柯南 | 未来少年コナン | ACT | D3P |
| | 悠远传说 | テイルズ オブ レジェンディア | RPG | NAMCO |
| | COWBOY BEBOP 追忆的夜曲 | カウボーイビバップ 追憶の夜曲 | ACT | BANDAI |
| | COWBOY BEBOP 追忆的夜曲·初回限定 | カウボーイビバップ 追憶の夜曲·初回限定 | ACT | BANDAI |
| | 双恋岛·危机脱生 | 双恋島 恋と水着のサバイバル | AVG | MEDIAWORKS |
| 9月1日 | 特技人 | STUNTMAN | ACT | ATARI |
| | 格斗之夜·第2回合 | ファイトナイト ラウンド2 | SPG | EA |
| | 公主制造4 | プリンセスメーカー4 | AVG | JENEKS |
| | 第三帝国兴亡记2 | 第三帝国興亡记2 | SLG | MARIONET |
| 9月8日 | 巫女舞·永远的思念 | 巫女舞～永远の想い～ | AVG | KID |
| | 东京巴士案内2 | 东京バス案内2 | ETC | SUCCESS |
| | ONE PIECE大乱斗 | ファイティングフォーONE PIECE | ACT | BANDAI |
| 9月15日 | ★真·三国无双4 猛将传 | 真·三国无双4 猛将伝 | ACT | KOEI |
| | 真·三国无双4+猛将传 白金典藏装 | 真·三国无双4+真·三国无双4 猛将伝プレミアムBOX | ACT | KOEI |
| | 极上生徒会 | 极上生徒会 | ACT | KONAMI |
| | MOTO GP4 | MOTO GP4 | RAC | NAMCO |
| | Panorama Luminary | リアライズ–Panorama Luminary– | AVG | INTERCHANEL |
| 9月25日 | 必杀里稼业 | 必杀里稼业 | ACT | 元气 |
| | 雷电3 | 雷电3 | SHG | TAITO |
| | WRC3 | WRC3 | RAC | SPIKE |
| | F1 2005 | フォーミュラワン2005 | RAC | SCEI |
| | 遥远的时空中3 十六夜记 | 遥远的时空中3 十六夜记 | AVG | KOEI |
| | 遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3合集装 | 遥远的时空中3 十六夜记+遥远的时空中3 | AVG | KOEI |
| | 理查德·巴恩斯拉力 | リチャード·バーンズラリー | RAC | KIDS STATION |
| 9月29日 | 水之韵律 | 水の旋律 | AVG | KID |
| | 兰古瑞萨3 | ラングリッサーIII | SLG | TAITO |
| | 机器人大专家8·闪光告知 | スロッターUPマニア8 閃光告知! ジャグラースペシャルII | AVG | TORATO |
| | TR1:NEW WAVE | エウレカセブン TR1:NEW WAVE | AVG | BANDAI |
| | SuperLite 2000系列·Memories off | SuperLite 2000 恋爱アドベンチャー Memories off それから | ETC | SUCCESS |
| | SIMPLE2000系列·地球防卫军2 | SIMPLE2000シリーズ Vol.81 THE 地球防卫军2 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列·功夫 | SIMPLE2000シリーズ Vol.82 THE カンフー | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列·昆虫采集 | SIMPLE2000シリーズ Vol.83 THE 昆虫采集 | ETC | D3P |
| 10月6日 | 龙珠Z | ドラゴンボールZ スパーキング! | ACT | BANDAI |
| | MAWAZA | MAWAZA | AVG | SCE |
| 10月13日 | 波斯王子2 | プリンス·オブ·ペルシャ ケンシノココロ | ACT | UBI |
| | 白钟之鸟笼 | しろがねの鳥篭 The Angles with Strange Wings | SLG | STAR FISH |
| | 罗刹–Alternative– | 罗刹–Alternative– | SLG | 工画堂 |
| 10月27日 | DUEL SAVIOR DESTINY | DUEL SAVIOR DESTINY | ACT | ARUKEMIT |
| | 玛莉+艾莉的工作室1+2 | アトリエ マリー+エリー～ザールブルグの炼金术师1+2～ | RPG | GASTO |
| | Memories Off5 | Memories Off #5 とぎれたフィルム | AVG | KID |
| | 风雨来记2 | 风雨来记2 | AVG | FOGU |
| | 义经英雄传·修罗 | 义经英雄传 修罗 | ACT | FORM SOFTWARE |
| | 忍道·戒 | 忍道 戒 | ACT | SPIKE |
| | 奥特曼·格斗复生革命 | ウルトラマン Fighting Evolution Rebirth | ACT | BANDAI |
| | ★旺达与巨像 | ワンダと巨像 | ACT | SCEJ |
| | 我们都是街机族·功夫 | オレたちゲーセン族 イー·アル·カンフー | ETC | HAMSTER |
| | 我们都是街机族·超级排球 | オレたちゲーセン族 スーパーバレーボール | ETC | HAMSTER |
| | 我们都是街机族·合体战机 | オレたちゲーセン族 テラクレスタ | ETC | HAMSTER |
| | 我们都是街机族·汉堡 | オレたちゲーセン族 バーガータイム | ETC | HAMSTER |
| | 魁!男塾 格斗外获武 | 魁!男塾 格斗外获武 | ACT | D3P |
| | KILLZONE | キルゾーン | FPS | SEGA |
| | SEGA AGES 2500系列·太空哈利2 | SEGA AGES 2500シリーズ Vol.20スペースハリアーII | ACT | SEGA |
| | SEGA AGES 2500系列 SEGA SYSTEM合集 | SEGA AGES 2500シリーズ Vol.21 SEGA SYSTEM 16 COLLECTION | ACT | SEGA |
| | SIMPLE2000系列Vol.86·目标驾照! | SIMPLE2000シリーズVol.88 THE免许取得シミュレーション～改正道路交通法対応版～ | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列Vol.87·战娘 | SIMPLE2000シリーズVol.88 THE战娘 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列Vol.88 迷你美女警官 | SIMPLE2000シリーズVol.88 THEミニ美女警官 | ETC | D3P |
| | SIMPLE2000系列A·Vol.27 放课后恋爱 | SIMPLE2000アルティメットVol.27 THE放課后のラブ★ビート | ETC | D3P |
| 其他 | KOF·大蛇篇 | ザ·キング·オブ·ファイターズ オロチ篇 | ACT | SNKPALYMORE |
| | 灵魂能力3 | ソウルキャリバーIII | ACT | NAMCO |
| | 饿狼传 | 饿狼伝 ブレイクブロウ | ACT | ESP |
| | ★怪物猎人2 | MONSTER HUNTER 2 | AVG | CAPCOM |
| | TRAIN SIMULATOR 京成·都营·京急 | トレインシミュレータ 京成·都营·京急 | SLG | 音乐堂 |
| | 王国之心2 | キングダムハーツ2 | A·RPG | SQUARE·ENIX |
| | The age of infinity | The age of infinity | RPG | SUCCESS |
| | Catan | Catan MMO | TAB | CAPCOM |
| | I/O | アイオー | AVG | GoodNavigate |
| | Like Life an hour | Like Life an hour | AVG | GoodNavigate |
| | 天马计划 机动战士高达（暂定） | PROJECT PEGASUS 机动战士ガンダム(暂定) | ACT | BANDAI |
| | 尸人2 | サイレン2 | AVG | SCEI |
| | 世界的尽头 | World's end | AVG | PrincessSoft |
| | 鬼屋魔影 新的恶梦 | アローン イン ザ ダーク–ザ ニュー ナイトメア– | AVG | CAPCOM |
| | ★大神 | 大神 | ACT | CAPCOM |
| | 学园天堂 | 学园ヘヴン おかわりっ! | AVG | INTERCHANNEL |
| | 家族计划–心之绊– | 家族计划–心の绊– | AVG | INTERCHANNEL |
| | 枪之心 | ガンハーツ | AVG | IDEA FACTORY |
| | 城堡幻想曲 艾伦西亚战记（暂定） | キャッスルファンタジア エレンシア战记(暂定) | AVG | 角川书店 |
| | 致命一击 | BEAT DOWN | ACT | カプコン |
| | 破坏者 | BREAKER | ACT | TECMO |
| | Catan | Catan | ACT | CAPCOM |
| | ★新鬼武者 梦之黎明 | 新鬼武者 DAWN OF DREAMS | ACT | CAPCOM |
| | 高速机动队 | 高速机动队～World Super Police～ | ACT | JAREKO |
| | .hack//G.U. | .hack//G.U. | RPG | BANDAI |
| | GLADIATOR –ROAD TO FREEDOM– REMIX | GLADIATOR –ROAD TO FREEDOM– REMIX | AVG | ERTAIN |
| | 新机动幻想 青之章 | ガンパレード·オーケストラ 青の章 | AVG | SCE |
| | 新机动幻想 绿之章 | ガンパレード·オーケストラ 绿の章 | AVG | SCE |
| | KOF MX2 | KOFマキシマムインパクト2 | FTG | SNKPLAYMORE |
| | Soul Link EXTENSION | Soul Link EXTENSION | AVG | INTERCHANEL |
| | 山羊村欢迎您2 | ようこそひつじ村2 | AVG | SUCCESS |
| | 少女恋爱大革命! | 乙女的恋革命★ラブレボ!! | AVG | INTERCHANEL |
| | 蔷薇木上开满蔷薇花 | 蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク | AVG | INTERCHANEL |
| | CLANNAD | CLANNAD–クラナド– | AVG | INTERCHANEL |
| | 梦幻之星UNIVERSE | ファンタシースターユニバース | RPG | SEGA |
| | SHADOW THE HEDGEHOG | シャドウ·ザ·ヘッジホッグ | ACT | SEGA |
| | 夏令营2 虹色青春 | キャンバス2～虹色のスケッチ～ | AVG | 角川书店 |
| | 四季 D.C.F.S. | D.C.F.S.～ダ·カーポ～フォーシーズンズ | AVG | 角川书店 |
| | 桃太郎电铁15 五大怪人登场! | 桃太郎电铁15 五大ボンビー登场!の卷 | TAB | HUDSON |
| | 六星闪亮 | 六ツ星きらり | AVG | 千世 |
| | 绝体绝命都市2 被冰冻的记忆 | 绝体绝命都市2 –冻てついた记忆たち– | AVG | IREM |
| | 少女爱姐姐 | 乙女はお姉さまに恋してる | AVG | Alchemist |
| | 大战略7 | 大战略VIIエクシード | SLG | SystemSoft Alpha |
| | ★恶魔城 暗之封印 | 恶魔城ドラキュラ–暗の封印 | ACT | KONAMI |
| | 新世纪EVA | 新世纪エヴァンゲリオン | AVG | GENEX |
| | SEGA拉力2005 | セガラリー2005 | RAC | SEGA |

## XBOX

| 日期 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月25日 | ★真・三国无双4 | 真・三国無双4 | ACT | KOEI |
| | 格斗之王2003 | ザ・キング・オブ・ファイターズ2003 | FTG | SNKPLAYMORE |
| 9月29日 | 诺曼底登陆 | ブラザーインアームズロードトゥヒルサーティー | ACT | UBI |
| | ★忍者龙剑传・BLACK | NINJA GAIDEN Black | ACT | TECMO |
| 10月13日 | 波斯王子2 | プリンス・オブ・ペルシャ ケンシ ノ ココロ | ACT | UBI |
| 其他 | 安得里安冠军赛2 | アンリアルチャンピオンシップ2 | ACT | 微软 |
| | VR战警3 | バーチャコップ3 | STG | SEGA |
| | 雷电FIGHTERS evolution | 雷电ファイターズ エボリューション | ACT | NWS |
| | 虚幻 锦标赛2 | Unreal Championship 2 | FPS | MICROSOFT |
| | 奴隶之主 | MASTER SLAVE | AVG | TAKUYO |
| | RUNEBRID | RUNEBRID | S・RPG | TAKUYO |
| | EX CHASER | エクス・チェイサー | ACT | IDEA FACTORY |
| | 加奈—妹妹— | 加奈—いもうと— | AVG | ベンチャーソフトウェア |
| | Fuzion Frenzy | Fuzion Frenzy | ACT | MICROSOFT |
| | Blood Wake | Blood Wake | RAC | MICROSOFT |
| | ILLBLEED | イルブリード | AVG | SEGA |
| | RILICS | レリクス | AVG | Bothtec |
| | 致命一击 | BEAT DOWN | ACT | CAPCOM |
| | RUNEBRID | RUNEBRID | RPG | TAKUYO |
| | MASTER SLAVE | MASTER SLAVE | RPG | TAKUYO |
| | 永无大陆物语 | ネバーランド・サーガ | FTG | IDEAFACTORY |

## NGC

| 日期 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 9月1日 | 格斗之夜・第2回合 | ファイトナイト ラウンド2 | SPG | EA |
| | SONIC JAM大合集 | ソニックジェムズ コレクション | ETC | SEGA |
| 9月29日 | ★幻侠乔伊・格斗嘉年华 | ビューティフルジョー バトルカーニバル | ACT | CAPCOM |
| 其他 | NEVERLAND SAGA | NEVERLAND SAGA | RPG | IDEAFACTORY |
| | 动物之森2 | どうぶつの森2 | RPG | 任天堂 |
| | ★赛尔达传说 | THE LEGEND OF ZELDA | A・RPG | 任天堂 |
| | 星之卡比 | 星のカービィ | ACT | 任天堂 |
| | SHADOW THE HEDGEHOG | シャドウ・ザ・ヘッジホッグ | ACT | SEGA |
| | 火影忍者・激斗忍者大战4 | NARUTO-ナルト-激斗忍者大战! 4 | ACT | BANDAI |
| | FC战争 | ファミコンウォーズ | SLG | 任天堂 |
| | ZODIS 全金牌赛车 | ゾイド フルメタルクラッシュ | RAC | TOMMY |

## GBA

| 日期 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月25日 | 职业麻将・兵 | プロ麻雀「兵」GBA | TAB | KARUCHA |
| | 忍者茶茶丸・传承记 | じゃじゃ丸Jr. 传承记〜ジャレコレもあり候〜 | ACT | JARECO |
| | 昆虫之森大冒险! | 昆虫の森の大冒険〜カブト・クワガタを采ろう! 〜 | SLG | KCB |
| | 国夫君的热血合集1 | くにおくん热血コレクション1 | ETC | CAPCOM |
| 9月8日 | ★圣诞夜惊魂 | NIGHTMARE BEFORE THE CHRISMARS EVE | AVG | D3P |
| 9月13日 | ★马里奥网球 | マリオテニスアドバンス | SPG | 任天堂 |
| | MARIO医生+PANEL DE PON | ドクターマリオ&パネルでポン | ETC | 任天堂 |
| 9月22日 | 轰鸣破坏者 | スクリューブレイカー 轰振どりるれろ | ACT | 任天堂 |
| 10月13日 | 通勤一笔 | 通勤ヒトフデ | ETC | 任天堂 |
| | ★超级机器人大战J | スーポーロボット大战J | SLG | BANPRESTO |
| 10月27日 | 佛罗蒂亚物语 | フロンティア ストーリーズ | AVG | MMV |
| 其他 | 超级大解谜 | みらくる! ぱんぞう | AVG | ATULS |
| | 任性家庭 | わがままフェアリー ミルモでポン! どきどきメモリアルパニック | SLG | KONAMI |
| | 国夫君的热血合集2 | くにおくん 热血コレクション2 | ETC | CAPCOM |
| | 国夫君的热血合集3 | くにおくん 热血コレクション3 | ETC | CAPCOM |
| | 超级方块霸王ⅡX | スーパーパズルファイターⅡX | PUZ | CAPCOM |
| | 索尼克ADVANCE3 | ソニックアドバンス3 | ACT | SEGA |
| | 游戏王 DUEL MONSTERS EX3 | 游戏王 デュエル モンスターズ エキスパート3 | ETC | KONAMI |
| | 章鱼球 | まみむめ☆もがちょ たこボール | PUZ | IDEA FACTORY |
| | MOTHER3 | MOTHER3 | RPG | 任天堂 |
| | GBA美术馆4 | ゲームボーイギャラリー4 | ETC | 任天堂 |
| | 少年侦探团 红眼の魔人 | 少年探偵団 红眼の魔人 | AVG | SUCCESS |
| | REMENTAR GERAD | エレメンタルジェレイド | ACT | TOMY |
| | 飞龙之拳Ⅰ・ⅡPLUS | 飞龙の拳Ⅰ・ⅡPLUS 激斗の3本入り | ACT | CULTUREBRAIN |
| | 游戏王 DUEL MONSTERS GX | 游戏王デュエル モンスターズGX | ETC | KONAMI |
| | 超级火枪英雄 | SUPER GUNHEROS | ACT | SEGA |
| | 海贼王 海之梦 | ONEPIECE 海の梦 | FTG | BANDAI |
| | BattleEddition | BattleEddition | | |
| | SONIC冒险3 | ソニックアドバンス3 | ACT | SEGA |

## PSP

| 日期 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月25日 | 老虎伍兹的PGA巡回赛 | タイガ・ウッズ PGA TOUR | SPG | EA |
| 9月1日 | ★信长野望・天翔记 | 信长野望・天翔记 | SLG | KOEI |
| 9月8日 | 洛克人DASH2・超级遗产 | ロックマンDASH2 エピソード2 大いなる遗产 | ACT | CAPCOM |
| 9月15日 | ★胜利十一人9 | ワールドサッカーウイニングイレブン9 | SPG | KONAMI |
| 其他 | PSP PARTY | PSP PARTY | TAB | AKUAPLUS |
| | 新纪幻想 | 新纪幻想〜SSⅡアンリミテッドサイド〜 | SLG | IDEAFACTORY |
| | 天外魔境・第四默世录 | 天外魔境・第四默世录 | RPG | HUDSON |
| | KARAKURI | KARAKURI | ACT | TECMO |
| | 迷你巴特 | ミニバト | AVG | BANDAI |
| | 忍道・焰 | 忍道・焰 | ACT | SPIKE |
| | 炸弹人谜题 | ピンボール | PUZ | HUDSON |
| | ★GT赛车4 MOBILE | グランツーリスモ4モバイル | RAC | SCEI |
| | Zoo | Zoo | AVG | SUCCESS |
| | 怨灵之村 | 怨灵の村 | AVG | NOWPRO |
| | NBA Street | NBA Street | SPG | EA |
| | NFL Street | NFL Street | SPG | EA |
| | 魔界战争 | 魔界ウォーズ | S・RPG | 日本一SOFTWARE |
| | EX人生游戏PSP | EX人生ゲームPSP | SLG | ATLUS |
| | 山卡MAX PSP | 山卡MAX PSP | RAC | ATLUS |
| | 公主王冠PSP | プリンセスPSP クラウン | SLG | ATLUS |
| | TGM—K | TGM—K | ETC | ARIKA |
| | KOF | KOF | FTG | SNKPLAYMORE |
| | ANGEL COLLECTION | エンジェルコレクション | SLG | MTO |
| | 幻侠乔伊 | VIEWTIFUL JOE | ACT | CAPCOM |
| | 虫 | 虫 | SLG | GLOBAL A ENTERTAINMENT |
| | 雀MATE | 雀メイト | SLG | SUCCESS |
| | 实战帕青哥必胜法系列 | 实战パチンコシリーズ | SLG | SAMMY |
| | RS Revolution | RS Revolution | RAC | SPIKE |
| | PROJECT S | PROJECT S | ETC | SEGA |
| | 卡拉OK | KARAOKE | ETC | SCEI |
| | 攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX | 攻壳机动队STAND ALONE COMPLEX | ACT | SCEI |
| | TALKMAN | TALKMAN | ETC | SCEI |
| | 随地乐胜! 帕青哥宣言 | どこでも乐胜! パチスロ宣言 | SLG | TECMO |
| | 龙珠Z | ドラゴンボール | ACT | BANDAI |
| | 危机核心 最终幻想7(暂定) | クライシスコア -ファイナルファンタジーVII-(暂定) | ARPG | SQUARE-ENIX |
| | 遥远的时空中2 | 遥远かなる时空の中で2 | SLG | KOEI |
| | ★怪物猎人PSP | モンスターハンター ポータブル | ACT | CAPCOM |
| | 天外魔境2 | 天外魔境2 | RPG | HUDSON |
| | 麻烦世界 | トイへッズ・ワールド | AVG | I・F |
| | 福福岛 | 福福の岛 | AVG | SCE |
| | ★超级机器人大战MX | スーパーロボット大战MX | SLG | BANPRESTO |

## NDS

| 日期 | 中文名 | 原名 | 类型 | 厂商 |
|---|---|---|---|---|
| 8月25日 | 恐龙王者决定战 | 恐龙王者决定战・恐龙グランプリ | ACT | E・T・O |
| | 孤岛冒险 | サバイバルキッズ ロストインブル | SLG | KONAMI |
| | DS方块 | パズルボブルDS | PUZ | TAITO |
| | 露娜 | ルナ・ジェネシス | RPG | MMV |
| | ★恶魔城・苍月十字架 | 恶魔城ドラキュラ 苍月の十字架 | ACT | KONAMI |
| 9月8日 | TOUCH乐胜帕青哥 | タッチde乐胜! パチスロ宣言 リオデカーニバル | ETC | TECMO |
| | 迪克破坏者 | ディグダグ ディギング ストライク | AVG | NAMCO |
| 9月15日 | 塔马哥治的快乐商店 | たまごっちのプチプチおみせっち | ETC | BANDAI |
| | ★逆转裁判・复苏之逆转 | 逆转裁判 苏る逆转 | SLG | CAPCOM |
| 9月22日 | 恐龙对战・最强DNA发掘大作战 | 恐龙对战ダイノチャンプ 最强DNA发掘大作战 | ACT | TAITO |
| 9月29日 | TOUCH GAME PARTY | タッチゲームパーティー | ACT | TAITO |
| | 三国志DS | 三国志DS | SLG | KOEI |
| 10月6日 | 创造漫画家物语 | まんが家デビュー物语DS〜あこがれ! まんが家育成ゲーム〜 | SLG | TDK |
| 其他 | 涂鸦王国 | ラクガキ王国 | ETC | TAITO |
| | LIVING HIGH↑KILLING LOW↓ | LIVING HIGH↑KILLING LOW↓ | AVG | 元气 |
| | 魔法TOUCH | 魔法タッチ | ACT | BANDAI |
| | Project JSS | Project JSS | AVG | 任天堂 |
| | 圣剑传说 | 圣剑传说 | A・RPG | SQUARE・ENIX |
| | 福星小子 | うる星やつら | AVG | MMV |
| | Londonian Gothics | Londonian Gothics 迷宫のロリーター | AVG | MEGACYBER |
| | 超级碧奇公主 | スーパープリンセスピーチ | ACT | 任天堂 |
| | ★逆转裁判 复苏的逆转 | 逆转裁判 苏る逆转 | AVG | CAPCOM |
| | 冒险王比特 BUSTERS LORD | 冒险王ビィト バスターズロード | RPG | BANDAI |
| | 天外魔境2 | 天外魔境2 | RPG | HUDSON |
| | SONIC RUSH | ソニックラッシュ | RAC | SEGA |

精彩礼品派送 **80** 名

# PRESENT

## 本期抽奖截止时间 9月15日

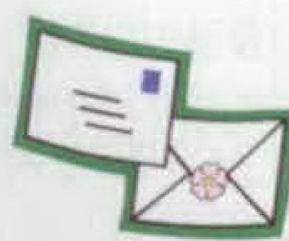
参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一,得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。



最速时间购买电软



填写当期回函卡


在截止期前寄出


就有可能领取幸运奖品

### A 「尤娜超大型手办」 FF超人气精美装饰品




1名

### B NANA手机链 时尚随身




10名

### C 精美钥匙扣 动漫无极限



25名

### D 「棋魂精致笔袋」 装下全部学习用品



10名

### E 原版魔兽种族帽子 网游流行装备




4名

### F 死神电话本




30名

## 163期中奖名单

**A 原版真三国无双手办：** 上海市/邓正一、广东省/梁涌权

**B 日本原版高达：** 上海市/张超、四川省/王志力

**C 死神魂玩偶：** 山东省/江家傲

**D 圣斗士项链：** 上海市/徐耀骏、黑龙江省/王子杰、福建省/郑嘉琦、甘肃省/李文轩、广东省/贾昕宜

**F 哈罗零钱包：** 云南省/张锐、浙江省/吴炜、北京市/赵耀、湖北省/叶嘉、广西省/王惠福、山东省/周鹏、河北省/龙海波、上海市/曹旭东、辽宁省/郭和荣、陕西省/李阳、广东省/蔡冠坤、湖北省/李辉江苏省/高晓敏、北京市/齐梦捷、北京市/罗焱黑龙江省/娄长增、上海市/毕胜、江苏省/范象新天津市/张凯、广东省/陈斯晨

**G 火影包头巾：** 陕西省/刘鑫、广东省/黄涌钦、上海市/王善杰、广东省/区伟杰、福建省/王晗

**H 高达SEED手机来电闪：** 河北省/张萌、四川省/李秋阳、广东省/胡国豪、江苏省/冯强、黑龙江省/张景平

**I 钢炼小方巾：** 广东省/林康利、河北省/谷小龙、江苏省/陈骥、湖北省/明星重庆市/孔霖婷、内蒙古/郭旭

**J 火影手帕：** 上海市/贝峰、山东省/谢云飞、广东省/谭华、重庆市/陈亮、辽宁省/张扬、上海市/黄蓝捷、江苏省/严咏洁、北京市/龚一田、山东省/陈龙、福建省/张益金、广东省/张智洋、广东省/奚宇山、天津市/袁俊岩、天津市/钟瑞黑龙江省/赵凯上海市/项毅、重庆市/李丹、天津市/邢巧灵河北省/陈伟上海市 /周一晖

**K 青春学院校徽：** 江苏省/虞珊珊、广东省/冯沃磊、河北省/宋涛、浙江省/祁彬、河北省/刘玉生、上海市/韩贞、广西省/文敏、上海市/袁蓉轩、北京市/牛松林、北京市/戴欣天津市/杨 完、北京市/张旭生、天津市/王伟景、云南省/涉籌、北京市/贺茗、青海省/刘泰、上海市/杨捷、重庆市/刘诚、宁夏省/孙晓伟、上海市/施飞挺、江苏省/郭涛、广东省/陈家锋、浙江省/蔡朱磊、安徽省/何伟、广西省/郭耀

**L 星球大战水晶钥匙扣：** 辽宁省/屈申、河南省/李家晨、广东省/梁建全、吉林省/崔星、河北省/王洋、河北省/甄轩、江苏省/朱捷、广东省/王中兴、上海市/董敏

## EDITOR'S BLOG

■这次为了赶制第三次α的攻略而接连数天几乎全天24小时或坐或躺或趴或摆出各种稀奇古怪姿势但必须呆在电视前玩机战，还真是本人机战史上的头一遭。此事直接后果就是嗓子发炎、鼻子开堵，不过既便如此，既便现在攻略已经制作完成，我已经又开始了第N周目的机战之路……当我贱好了，不过相信同为机战迷的其他玩家都能理解我。■《极限战》这本书不知大家看过没有？北斗最近正在研究该书，极强！强烈推荐给喜欢军事的玩家朋友们……



■自从《战国BASARA》重挫了我的信心之后，最近已经不敢再期待什么游戏了。“期望越大，失望越大”，这句话果然很有道理。好在这两周也没什么特别关注的新作要发售，倒是省了一份心思……话虽这么说，但作为一个玩家长时间没有好游戏玩总是不爽的事情，所以不由得又留意上了《黑暗猎人》（Darkwatch）。这款游戏的故事背景和人物设定都极赞，到时候看看能不能带给大家一点惊喜吧！（这个游戏是CAPCOM代理发行的，老卡你可别再让我失望啊！）



■全体人民齐心协力，同甘共苦，风雨同舟，节衣缩食，广积粮缓称王，充分动用全市人力军力物力来抓一只狼。结果狼没来，最坏的结局就是这样了。同理，把狼换成麦莎也一样。■超级女生才有超级女声，超级男生才爱看超级女声。我用超级快的速度下班回到我那超级的家打开超级电视用超级遥控器按出超级电视台收看超级女声节目，在经过超级的2个小时后，明白了什么叫超级扯淡。■头发留得太长总觉得像流氓艺术家，不如剪个劲爆的发型出门吓唬人。



■一直非常喜欢格斗游戏的小沛，却因为总是使用手柄而遭到同事们的耻笑，在街机厅也很难发挥。于是为了摆脱“伪非”的称号，最近终于下狠心购入了PS2原装摇杆。在经过了一番苦练之后，渐渐开始厌弃手柄的蹩脚操作，于是“忘本”的罪责渐渐向小沛逼近。■不知道大家今年的七夕是怎么过的。小沛的方法是玩格斗游戏时只用女主角……■荇菜这小子最近脑子有毛病，见谁说谁帅！估计这位老兄是对自己太不自信了。菜兄！其实你很温柔！






国内唯一掌机专门杂志

玩转掌机没我不行

Vol.40

# 专门掌机杂志——更加痛快的阅读体验超值见证！

隔期大变革决定！

新

逆袭的萨巴塔

## 我们的太阳

## 通灵王 众灵之主2

## JUMP明星大乱斗

终极研究：最终幻想Ⅰ／火炎纹章·烈火之剑

洛克人EXE5 DS／基连野望／街头涂鸦

**超值定价：9.80元**

# 买掌机迷得全新流行掌机 424件奖品让你期期好运！

超人气新作影像报道落实！必见大作新鲜热播！

**洛克人DASH／基连野望／JUMP明星大乱斗／龙珠GT**

GBA最新游戏超强记录比拼！

**「通灵王 众灵之主2」部分BOSS无伤最速录像**

GBA高难度游戏代表彻底攻略演示！

**「街头涂鸦」JET评价最速影像**

**「火炎纹章·烈火之剑」终章2回合通关极限影像**




邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取